PlayStation®2 | PSP™ PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3



ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD ★ **BATMAN ARKHAM ASYLUM** ★ WOLFENSTEIN
SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY ★ **TRANSFORMERS: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS** ★ OVERLORD II ★ **NINJA GAIDEN SIGMA 2** ★ DIRT 2...



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, **DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, RAFA NOTARIO, ADONÍAS**
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, **VERÓNICA BOADA.** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: **LEONOR ARIAS**
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Si no me veis en un concierto este verano es que me he echado novia»
Mi juego favorito
Fight Night Round 4

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Por más que busco, no encuentro a alguien mejor que yo...»
Mi juego favorito
DIRT 2

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Mi coche me ha dejado tirada, voy a comprarme un Mini en Gran Turismo»
Mi juego favorito
inFamous



Los videojuegos son para el verano

Bueno y para cualquier época del año, pero como estamos en temporada estival habrá que extender esas maravillosas noches veraniegas para dedicarnos a lo que más nos gusta: jugar y jugar. Todo parecía indicar que el primer semestre del año iba a transcurrir sin pena ni gloria, y nada más lejos de la realidad. Para poner las cosas mucho más al rojo llegó el señor E3 y su colección de promesas tangibles para los próximos dos años. Ahora entramos en formato pausa, pero pausa activa por supuesto y nos disponemos a jugar relajadamente a todo lo que hemos cosechado durante más de seis meses y, si nos queda algo ahorrado, adquirir alguna joyita más de última hora. Nosotros seguiremos vuestros pasos, allá donde os encaminéis, con todas las novedades, exclusivas y sorpresas que se interpongan en nuestro camino. Desde PlayStation Revista Oficial os deseamos un feliz, largo y fresquito verano. ¡Nos vemos en agosto!

Marcos «The Elf» García



1º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Hacer títulos universitarios da mucha pasta. Me voy a montar un puesto.»
Me parece que este chico está enfadado por algo...

2º Pedro «John Tones» Berruezo
«Atrapar, atontar y encerrar. Verano al estilo Cazafantasmas.»
No sé por qué pero me da que se refiere a chicas...

3º Jose Manuel «Lloyd» Tornero
«Y yo que pensaba que una redacción era algo serio...»
Estos jovenzuelos imberbes creen que lo saben todo.

4º Lucía «Lucky» Perdomo
«Estoy planeando arrasar Pingüinolandia con un lanzallamas.»
Soy Prinny y quiero jugar con las 330 vidas de Lucía, dood!.

5º Raúl «Stan By» Barrantes
«Nunca superaré el trauma de ver a Nemesis en bañador...»
Eso es porque no le has visto con su rocky de calaveras.

Sumario

#103 Agosto 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.









24
NOVEDADES EA
Te avanzamos los próximos lanzamientos de la gigante americana



128
DEPORTISTAS DE ÉLITE
¡Descubre cómo entrenan con su PlayStation Portable!

NEWS 10
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

SECCIONES 32
EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

PS STORE 34
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 40
LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA

TEST 64
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 92
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

BUZÓN 116

CONSULTORIO 118

PLAYSTYLE 125
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

52
PSPGO
¡Ya tenemos en nuestras manos la nueva versión de la portátil!



64
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
Veredicto final sobre la odisea en pleno Oeste americano.

FUTURO PERFECTO

LA CIVILIZACIÓN PERDIDA. Como en Shadow Of The Colossus e Ico, en The Last Guardian la acción transcurre en un paraje desolado con los restos de lo que parece ser una civilización perdida. Una vez más, también podremos explorar escenarios subacuáticos.



EL TRÁILER QUE SE FILTRÓ. Project Trico iba a ser una de las sorpresas de la presentación de Sony en el pasado E3. Pero el vídeo que había circulado de forma interna en Sony apareció antes en Internet. Arriba está la imagen inicial de dicho tráiler, que contó con el tema principal de «Muerte entre las flores» y el viento como banda sonora.



LA BESTIA EMPLUMADA. ¿Qué animal acompaña al niño de The Last Guardian? Es una especie de Grifo (ser mitológico mitad águila, mitad león), aunque en una entrevista con Famitsu, Fumito Ueda declara que se trata de un águila gigante que tendrá una relación con el niño del juego, muy similar a la de Agro y su jinete.

PS3

The Last Guardian

Fecha de lanzamiento: 2010
Compañía: SONY C.E.
Desarrollador: JAPAN STUDIO

Desde que **PlayStation 3** se colara en millones de hogares de todo el mundo, somos muchos los que hemos estado esperando que Fumito Ueda y Kenji Kaido nos volvieran a deleitar con una nueva genialidad. *Ico* y *Shadow Of The Colossus*, sus dos obras anteriores, forman parte ya de la historia del videojuego y aunque su fama no se haya visto refrendada por las ventas, nadie duda de su calidad.

Quizá esta sea la espina que todavía tiene clavada Fumito Ueda y de la que



PRINCESAS Y GIGANTES

Fumito Ueda nos ha regalado dos obras maestras: Ico (PS2, 2001), un niño cornudo que guiaba de la mano a una princesa por una fortaleza ciclópea y Shadow Of The Colossus (PS2, 2006) con gigantes convertidos en protagonistas.

piensa desquitarse con ***The Last Guardian***. Aunque sus juegos están considerados obras de arte por algunos, él tiene muy claro que los ha concebido para que la gente se divierta.

Un misterio por desvelar

A pesar de que se filtrara el vídeo sobre ***The Last Guardian*** antes de su presentación oficial, sus creadores apenas han desvelado información hasta la fecha. Todavía no se sabe cuándo ni cómo el niño que controlamos en el juego »

EL VIENTO. Va a ser uno de los elementos más representativos de The Last Guardian, al igual que en sus predecesores. Sólo que ahora la capacidad de PS3 permite calcular el movimiento del plumaje del animal de forma individual para darle mayor realismo al efecto.



DEL EMOTION ENGINE A PS3. Fumito Ueda ha integrado la IA de Ico y el sistema de colisiones de Shadow Of The Colossus para darle el toque maestro a The Last Guardian.

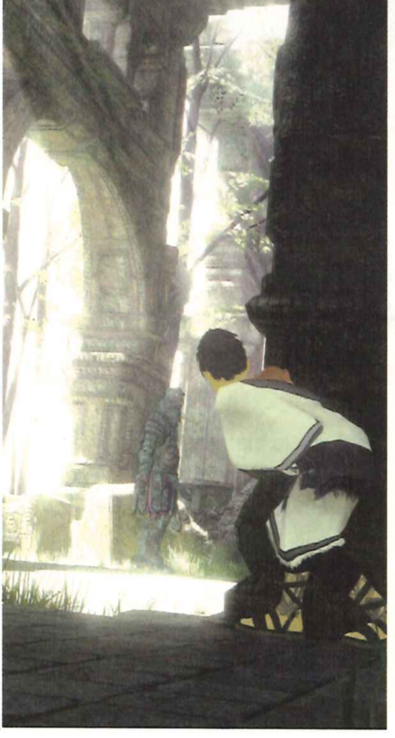


CON AMIGOS ES MÁS FÁCIL. En The Last Guardian controlamos al niño y a través de él al animal. Pero no es tan sencillo como parece, la «mascota» se deja llevar por su instinto salvaje y en ocasiones es complicado conseguir que haga algo concreto, ya sea moverse o quedarse inmóvil.

conoce a la extraña criatura. Fumito ha querido crear un vínculo especial entre los dos personajes, como ocurrió con Agro y el protagonista de *Shadow Of The Colossus*. A través del infante tendremos que utilizar el tamaño y las habilidades de este animal imposible para vencer enemigos y obstáculos. En el tráiler hemos visto cómo el pequeño le alimenta lanzándole barriles que destroza con una naturalidad de movimientos increíble. De hecho, este es el primer título de Fumito que utiliza cálculos reales de física para emular la realidad. Dependiendo qué parte toque el niño del cuerpo del animal, éste reaccionará de forma diferente. Por otro lado, también se ha confirmado que no habrá cargas al recorrer los gigantescos escenarios del juego.

La fecha de lanzamiento, como muchos otros aspectos de ***The Last Guardian***, todavía es una incógnita, aunque casi todo apunta a que Fumito Ueda y su equipo mimarán su obra hasta 2010.





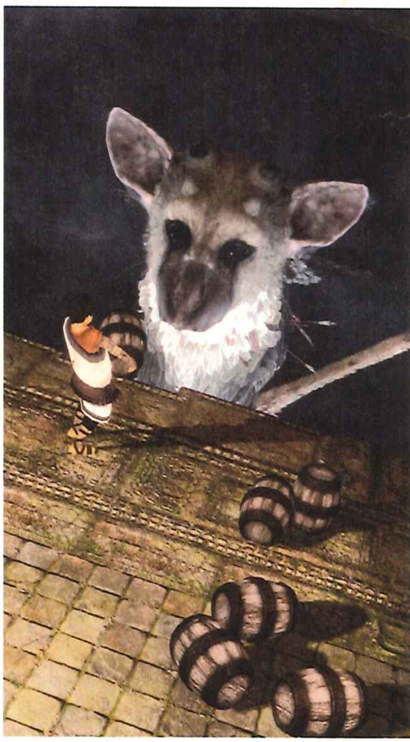




CUESTIÓN DE TAMAÑO. La gran diferencia de tamaño entre el niño y esta especie de grifo ha sido uno de los grandes retos del equipo de Fumito Ueda a la hora de diseñar los escenarios.



UN MUNDO SIN LÍMITES. Ruinas bajo un sol resplandeciente, espectaculares vistas al atardecer y el viento de fondo mientras el niño y la criatura otean el horizonte. Momentos como éste no podían faltar en un título obra de Fumito Ueda y Kenji Kaido.



¡TENGO HAMBRE! En el tráiler presentado en el E3 se ve cómo el niño lanza barriles a la bestia, que los devora de forma muy realista, como si de una adorable mascota se tratara.



LOS GUARDIANES. En el vídeo también se pudo ver algún que otro enemigo, una especie de guardias con armadura como el de esta imagen, que serán presa fácil para el grifo y su pequeño amigo.





Todo lo que necesitas saber para estar a la última







Prueba en el campo de batalla los monstruos que has capturado y entrénalos para ser el mejor entre tus amigos.

Invizanimals al poder

El nuevo título creado por Novarama asombra al mundo por su originalidad

La sorprendente obra creada por el estudio catalán va a revolucionar la forma de utilizar la cámara Go!Cam de PSP.

Invizanimals propone un sistema de juego en el que, a través de la cámara Go!Cam que se incluirá con este título, podremos capturar unas criaturas que serán imperceptibles a simple vista. Estas criaturas rondarán por nuestra casa pero el ojo humano sólo podrás visualizarlas a través de la pantalla de tu PSP.

El juego, que cuenta con una edad recomendada de más de 7 años, es ideal para los más pequeños de la casa, aunque esta nueva tecnología atraerá también la curiosidad de los mayores.

Más de cien seres creados especialmente para este título prometen muchas horas de diversión junto con la plataforma en forma de estrella que utilizaremos, indispensable para capturarlos.

La tecnología responsable de este nuevo título es conocida como «realidad aumentada» y permitirá, por primera vez, coleccionar, atrapar e intercambiar monstruos en un mundo que confunde la realidad con la ficción. ¡Habrá que buscar hasta debajo de la cama!

¡PSP 3000 a precio irresistible!

Los aficionados a la portátil de **Sony** no paran de recibir buenas noticias en los últimos meses. En esta ocasión **Sony** rebaja el modelo de **PSP 3000** al precio de 169,99€.

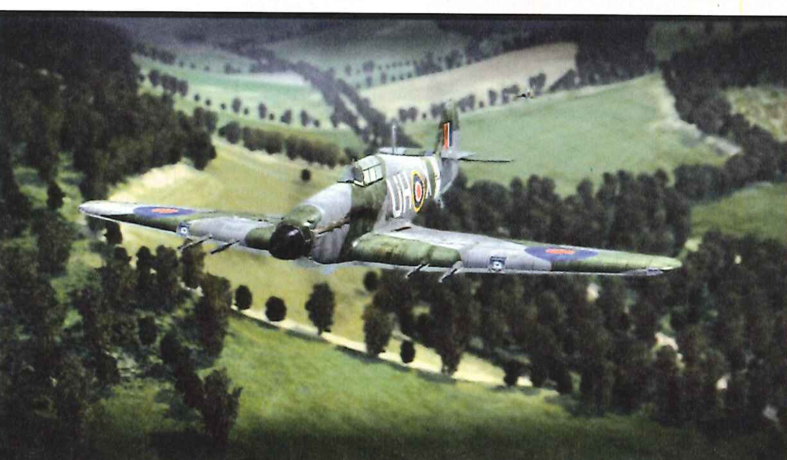
Gracias a su pantalla LCD mejorada y el micrófono incorporado se ha convertido en todo un centro de ocio electrónico de lo mas completo.

Si todavía no tienes una, ésta es la mejor ocasión para hacerte con ella y poder usarla en la playa para jugar, hacer fotos, navegar por Internet, escuchar música, ver películas... Podrás elegir entre varios colores como el blanco, negro, azul, plateado o rojo.







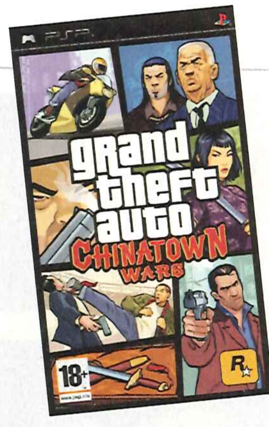


Londres, Berlín o los Alpes franceses se mostrarán como campos de batalla reproducidos con todo detalle y que podrás arrasar por medio de una gran cantidad de aeronaves de guerra de la época.

Heroes Over Europe

Ubisoft anuncia la secuela de *Heroes Of The Pacific*, la franquicia de combates aéreos desarrollada por **Transmision Games** y que contará con un nuevo motor gráfico para esta entrega.

El desarrollo estará basado, como en el anterior título, en intensos combates a bordo de una gran cantidad de aeronaves y en un aspecto visual que cuidará mucho los detalles. Otro de los alicientes de este título, será el modo On-line que contará con cuatro tipos de pruebas y en el que podrán participar hasta 16 jugadores simultáneamente con aeronaves totalmente personalizables. ***Heroes Over Europe*** promete ofrecer reproducciones fieles de los aviones de guerra de la época.



GTA Chinatown Wars llega a PSP

El peculiar *GTA* de **Rockstar Leeds** llegará a las tiendas en formato UMD y a través de la *Store* el próximo otoño. En él serás Huang Lee y tendrás que viajar a *Liberty City* a desentrañar la misteriosa muerte de tu padre.



¡Tekken 6 tendrá edición de lujo!

La edición *Arcade Stick* del esperado juego de lucha contará con un libro de imágenes de 100 páginas que explicará al detalle la historia de los personajes, además de un *arcade stick wireless* de gran calidad para vivir una experiencia plena desde tu sillón.



LISTADO DE CANCIONES

- Band Of Horses - **Cigarettes, Wedding Bands**
- Beastie Boys - **Gratitude**
- Beck - **Gamma Ray**
- Billy Squier - **Lonely Is The Night**
- Blur - **Song 2**
- Bob Dylan - **All Along The Watchtower**
- Children Of Bodom - **Done With Everything, Die For Nothing**
- Coldplay - **In My Place**
- Darkest Hour - **Demon(s)**
- David Bowie - **Fame**
- Deep Purple - **Woman From Tokyo ('99 Remix)**
- Elliott Smith - **L.A.**
- Iggy Pop - **Lust For Life (Live)**
- Jeff Beck - **Scatterbrain (Live)**
- John Mellencamp - **Hurts So Good**
- Kings Of Leon - **Sex On Fire**
- Queens Of The Stone Age - **Make It Wit Chu**
- Rose Hill Drive - **Sneak Out**
- Santana - **No One To Depend On (Live)**
- The Bronx - **Six Days A Week**
- Thrice - **Deadbolt**
- Tom Petty - **Runnin' Down A Dream**
- Vampire Weekend - **A-Punk**
- Wolfmother - **Back Round**



Las primeras de GH5

Activision confirma las 24 primeras canciones del próximo ***Guitar Hero 5*** que contará con un repertorio de 85 temas. Entre estos nuevos temas encontraremos algunos tan conocidos como *In my place* de Coldplay o *All Along The Watchtower* de Bob Dylan. Además, en este nuevo título veremos el debut de grupos como Elliot Smith, Vampire Weekend, John Mellencamp o Rose Hill Drive. ***Guitar Hero 5*** llegará a las tiendas el próximo 18 de septiembre.



PES Star 2010 te hará una estrella

A través de un *casting* **Konami** te da la oportunidad de ser la nueva imagen de ***PES 2010*** junto a dos estandartes de este deporte como son Leo Messi y Fernando Torres. Quien demuestre ser el seguidor más apasionado disfrutará de una oportunidad única. Inscríbete en www.PES2010.com

News






Norman Jayden, Ethan Mars, Scott Shelby y Madison Paige son los cuatro protagonistas de Heavy Rain, y Sony ha desvelado la identidad de la chica: una joven periodista.

La chica de Heavy Rain

Sony C.E. desvela la segunda identidad de los cuatro protagonistas de Heavy Rain. Se llama Madison Paige, es periodista, guapa, joven, valiente... y sufre de insomnio (como tantos y tantos plumillas...). Físicamente está inspirada en la modelo Jicqui Ainsley y sus diálogos, así como sus expresiones faciales en la actriz Judi Beecher (*Apuesta Entre Caballeros*). Aunque aparentemente Madison no tiene ninguna relación con el caso o con sus víctimas, las decisiones que tomará a lo largo de la aventura serán las claves para encontrar el asesino del Origami.

Haz el agosto en nuestros foros

es.playstation.com

¿Buscas planes para pasar un verano entretenido? En los foros de PlayStation.es te ofrecemos una oferta que no podrás rechazar... La primera es una llamada de la Patria. Al parecer los servicios de inteligencia del foro, que nada tienen que envidiarle a nuestro mortadelesco CNI, han interceptado un mensaje de la Comunidad Portuguesa de *Resistance 2* en el que nos piden ayuda. El ocio está haciendo mella entre su tropa y el Comandante del SRPA de Portugal nos insta a presentar nuestras mejores unidades de asalto para una escaramuza amistosa que sirva de entrenamiento para ambas facciones. Todo aquel que se crea preparado ha de presentarse, fusil en mano, el próximo viernes 17 de julio en el barracón de los foros.

También, tenemos una opción para las mentes inquietas con *LittleBigPlanet*. Sackboy está harto de ir siempre vestido de alguien y quiere un vestuario exclusivo. «Los lunes voy de Kratos, los martes de Ryu, los miércoles de Nariko... ¿cuándo voy de Sackboy?», lamenta nuestro querido muñeco de trapo. Así que, ha llegado el momento de que le diseñemos un atuendo acorde con su carisma. ¡Tienes hasta el día 19 para presentar tu trabajo en un archivo gráfico y ganar un juego de **PS3**!

Estas propuestas no son más que una pequeña parte de los eventos. Si quieres pasarlo en grande jugando On-line con los compadres del foro, echa un vistazo al calendario de eventos (es.playstation.com/psn/events/).



Sony Ericsson W350i

Serás la envidia de todos los surferos con este móvil, exclusivo de **Vodafone**, de inspiración **El Niño Sweetwear**. Tan sólo cuesta 69 € con 100€ de saldo en prepago y con contrato 0€. Sí como lees, ¡cero euros! Posee todas las características de un teléfono *Walkman*, con la diferencia de que incluye imágenes para personalizar el teléfono por dentro, como una carcasa con la imagen de El Niño.

MotoGP 09/10

Los amantes del motociclismo están de enhorabuena. **Capcom** ha anunciado que la compañía desarrolladora **Monumental Games** está en pleno proceso de creación de ***Moto GP 09/10*** y que será lanzado en el mes de marzo del próximo año. Asimismo, ha desvelado los primeros detalles de la entrega: contará con todas las motos, pilotos y circuitos oficiales del campeonato 2009, con posibilidad de actualizarlos con contenidos según avance la temporada; nuevos modos de juego que ofrecerán recompensas al piloto, además del modo Carrera, *Arcade* (con una gran variedad de objetivos dinámicos que afinarán la habilidad del jugador), Espectador y On-line.



Kazunori y Lucas Ordóñez cara a cara

El director y creador de la saga Gran Turismo y el piloto español Lucas Ordóñez compartieron pista en la tradicional *Goodwood Festival Of Speed*, la cita automovilística que cada año reúne a los mejores pilotos del mundo. Y Kazunori felicitó al joven piloto por su excelente trayectoria durante esta temporada.

Momiji, uno de los nuevos personajes seleccionables, proviene del reciente Ninja Gaiden: Dragon Sword, que salió el año pasado para DS.









En Londres pudimos contemplar cómo esta enorme estatua budista volvía a la vida, arrasaba un par de templos de paso, y salivamos pensando en la inevitable batalla.









La radical reducción de los niveles de sangre y amputaciones que siempre ha caracterizado a la serie es una decisión que se prevé polémica. Tecmo lo justifica señalando razones estéticas y parejas a la imagen elegante y para todos los públicos de PS3.

La gran novedad de Ninja Gaiden Sigma 2 es un modo cooperativo On-line para dos jugadores que no pudimos probar en Londres, pero que garantiza 30 niveles diferentes en los que repartir mandobles a cuatro brazos.

Ninja Gaiden Sigma 2



Compañía
Tecmo
Programador
Team Ninja
Género
Acción

Con la violencia diluida y tres invitadas especiales inesperadas, llega Ninja Gaiden Sigma 2 con una buena ración de katanas y final bosses

Quizás no era la intención de **Tecmo** cuando nos invitó a Londres a jugar a un puñado de niveles del flamante, aunque «no-del-todo-nuevo», ***Ninja Gaiden Sigma 2*** pero la impresión con la que salimos de allí es que nuestras sospechas se habían confirmado: el peso del creador de la saga original, Tomonobu Itagaki, era tan notable en la serie como imaginábamos y *Ninja Gaiden* se reorienta en busca de públicos más amplios ahora que Itagaki no está. Así habrá mucha menos sangre, moderación (si se desea) del nivel de dificultad, mecánica algo menos exigente (la prueba: con sólo pulsar un botón, nuestro personaje se orientará en la dirección hacia la que tiene que dirigirse) y la aparición de tres féminas jugables, procedentes de otros juegos de **Tecmo**: Rachel del primer *Ninja Gaiden*, Ayane de *Dead Or Alive* (con algunos de sus movimientos característicos) y Momiji de *Ninja Gaiden: Dragon Sword*. Si **Tecmo** tendrá éxito con esta nueva entrega está por ver, pero desde luego van de frente. Por lo demás, este ***Ninja Gaiden Sigma 2*** luce idéntico al *Ninja Gaiden 2* que apareció para Xbox 360 el año pasado, salvo por el obvio lavado de cara (a 1080p y 60 fps nos han prometido que se moverá). Nos espera una inevitable sartenada de *combos* locos y jefes finales de tamaño absurdo. ¡Lo estamos deseando!



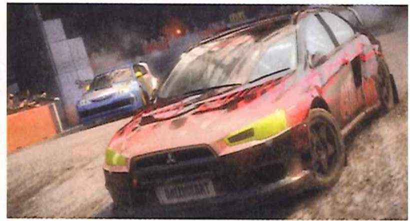




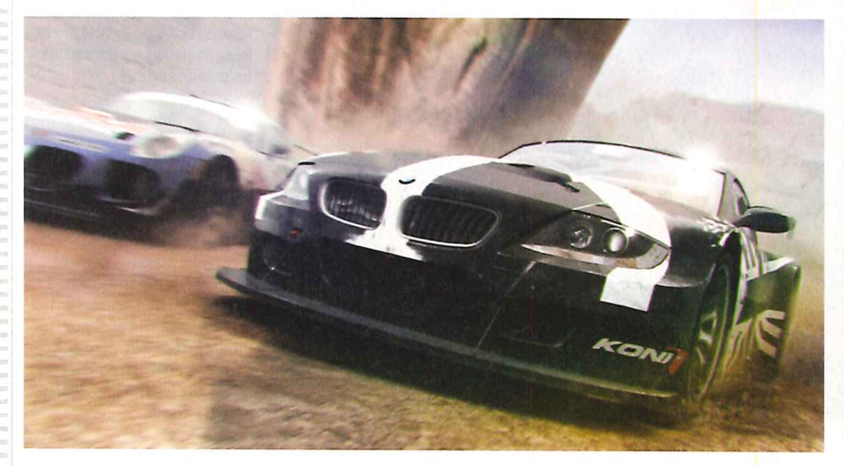


El motor gráfico ECO ha sido mejorado y presenta circuitos tan bellos como éste.





El diseño de los vehículos también se ha cuidado mucho, añadiendo polígonos para una apariencia aún más real.





Los circuitos clásicos de rally se intercalan con pruebas urbanas. Habrá que dominar asfalto y tierra.



Compañía **Codemasters**
Programador **Codemasters Studios**
Género **Conducción**

Colin McRae Dirt 2



Vuelve una de las sagas de conducción con más solera para afianzar su trono. Novedades técnicas y jugables para rendir homenaje a su mentor.



La renovada saga de conducción bajo el subtítulo *Dirt*, vuelve con una segunda entrega que promete más de todo. Más vehículos, más pruebas, más localizaciones y más opciones.

Tras una buena primera incursión en esta generación, **Codemasters** pretende afianzar los puntos fuertes ya conseguidos y mejorar aquello en lo que flojearon en el primer *Dirt*. Un renovado modo multijugador, mejoras en el motor físico y gráfico y un modo *Tour* más completo se muestran como las novedades más importantes de este título.

Dirt 2 mantiene también los cambios jugables que se produjeron en la anterior entrega, sacrificando la simulación por un juego más *arcade*. Los vehículos pesan menos de lo que deberían, y esto hace que requiera un poco de práctica poder dominarlos. En este aspecto, habrá que ver cómo se presenta la versión final y qué aceptación tiene por parte de los usuarios.

Con la ayuda de pilotos como Ken Block, Travis Pastrana o Dave Mirra, **Codemasters** pretende rendir un merecido homenaje al rey del rally, Colin McRae, que nos dejara hace ya dos años por un trágico accidente de helicóptero. Esperemos que lo consigan.

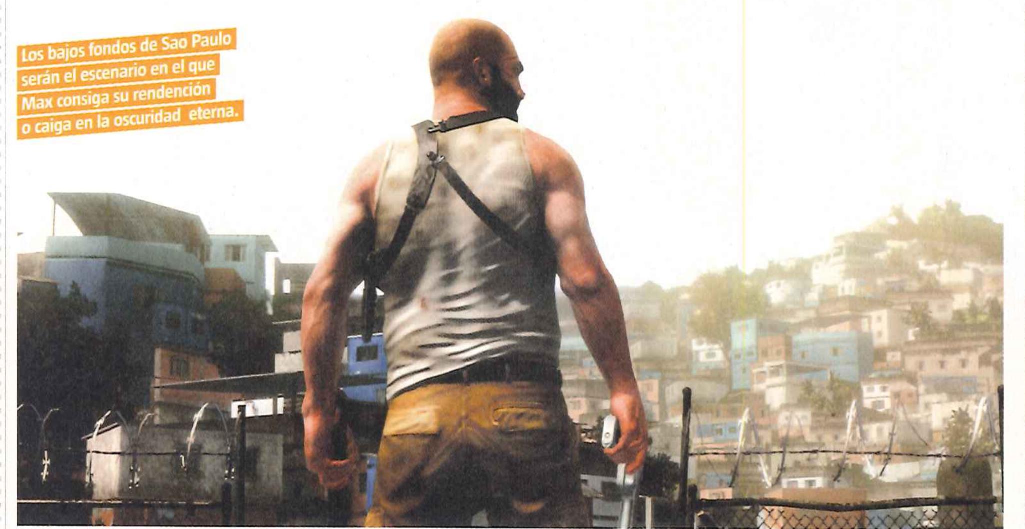


ESTE VERANO
SACA TU LADO
BUZZ!™
PSP
Buzz!™: Cerebros en Acción
BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
SONY
3+
www.pegi.info
UMD.
PSP
Buzz!™: ¿Qué sabes de tu país?
BUZZ!™ ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
SONY
12+
www.pegi.info
UMD.
POR SÓLO
19,99€ Ud.
DISPONIBLE EN:
EROSKI
Carrefour
Hasta fin de existencias
PSP®
PlayStation®Portable





Los años no han pasado en balde para Max, aunque eso no quiere decir que no sea tan mortífero como siempre.

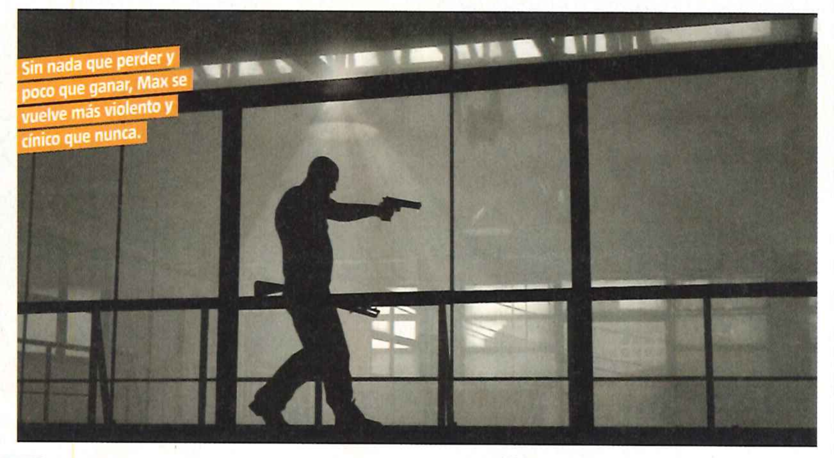


Los bajos fondos de Sao Paulo serán el escenario en el que Max consiga su rendención o caiga en la oscuridad eterna.









Sin nada que perder y poco que ganar, Max se vuelve más violento y cínico que nunca.



Compañía
Rockstar Games
Programador
Rockstar Vancouver
Género
Acción

A LA VENTA EN INVIERNO



Max Payne 3

El ex-policía más violento y cínico de Nueva York se muda a los bajos fondos de Sao Paulo en busca de redención y algo por lo que vivir

Doce años despues de lo ocurrido en Nueva York, Max ha caído en una imparable espiral de oscuridad promovida por las continuas tragedias que asolan su vida. Tras dejar el cuerpo de policía y dedicarse a la seguridad privada, Max acaba en la peligrosa ciudad de Sao Paulo, a sueldo de una familia adinerada y con el único objetivo de sobrevivir. Así da comienzo la última entrega de la aclamada saga de acción de **Rockstar**, caracterizada en sus anteriores entregas por contar con una historia madura y beber de los clásicos del mejor cine negro.

La saga *Max Payne* supuso un soplo de aire fresco y una revolución dentro del género de acción, adaptando a los videojuegos el famoso *bullet time* que pudimos ver en películas como *Matrix*. Además de esto, demostró que los tiros no son todo y que se podía hacer un *shooter* dotándolo de una historia que no sea una mera excusa para seguir matando.

La cantidad de títulos de calidad dentro de este género exige que ***Max Payne 3*** presente novedades jugables y se desmarque del resto si quiere hacerse un hueco y volver a ser un referente. Sus seguidores ya confían en Max, ahora sólo falta convencer al resto.



16+
www.pegi.info
PlayStation Network
SI PUDIERAS
HACERLO TODO.
¿CUÁL SERÍA TU LÍMITE?
consigue ya
TU EDICIÓN ESPECIAL
EL 28 DE MAYO con un poder exclusivo
SALVAR EL MUNDO ES SÓLO UNA OPCIÓN
Descárgate la demo gratuita en PlayStation®Store.
infamousthegame.com
PLAYSTATION 3
SPECIAL EDITION
inFAMOUS
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. inFamous ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.



El nuevo sistema de animación consigue que los movimientos de los personajes sean aún más fluidos y dinámicos.

Tekken 6

Compañía
Namco Bandai
Programador
Namco
Género
Lucha

Los desarrolladores se las están ingeniando para conseguir el Tekken más largo de la historia

El Tour Europeo de **Bandai Namco** llega a Madrid para desvelarnos los últimos detalles de sus próximos lanzamientos. El mismísimo Katsuhiro Harada, director de la saga *Tekken*, nos demostró *in game* la novedad más impactante de la última entrega: poder romper en combate el suelo o las paredes para acceder a un segundo nivel. «Nuestro propósito es el de prolongar la vida del juego y, por ello, estamos desarrollando distintos escenarios para conseguir que dure 10 ó 20 horas», explica Harada. Con este mismo objetivo, se ha creado el Campaña, un modo On-line cooperativo. La *next gen* ha permitido a los desarrolladores reconstruir el sistema de animación consiguiendo movimientos más fluidos y dinámicos; además, ***Tekken 6*** hace gala del sistema de personalización más extenso de la franquicia. Durante la presentación, Katsuhiro Harada confirmó que el juego se venderá en una edición especial que incluirá un *Arcade Stick wireless*, similar al de la recreativa.



Dead To Rights Retribution

Retomando los orígenes de la saga, desafía los límites de lo políticamente correcto



Compañía
Bandai Namco
Programador
Volatile Games
Género
Acción

«**PlayStation 3** es más poderosa que **PS2** y los jugadores ahora son más exigentes que antes; por este motivo decidimos no hacer una tercera parte sino hacer todo de nuevo», explica Imre Jele, director del proyecto. Con una ambientación de cine negro, Jack y su perro Shadow deberán luchar contra las diferentes bandas de una ciudad corrupta. Para ello, el jugador podrá combatir cuerpo a cuerpo o a distancia haciendo uso de su mortal pistola. Se han ideado 12 maneras de acabar con el enemigo con arma en mano, a cual más espeluznante. Y se han creado misiones especiales en las que podrás controlar a Shadow, quien no se queda atrás a la hora de atacar... verle morder las partes nobles del malo de turno te pondrá los pelos de punta. «Dead To Rights se caracteriza por la violencia, eso es indiscutible. Pero no va a tener una calificación para adultos sólo por la sangre, sino también por la complejidad de la historia».



Los desarrolladores han creado doce espeluzcantes maneras de acabar de un tiro con un tío.

En momentos concretos de la aventura tomarás el control de Shadow para acceder, con sigilo, a lugares imposibles para Jack, y acabar con los enemigos de manera provocadora...





TAMBIÉN EN PSP

Tekken 6 para PS3 está orientado más al juego On-line y la versión de PSP está pensado para jugarlo en solitario. «Estamos incluyendo funciones en PSP que potencien la jugabilidad para un jugador, aunque también hay combates ad hoc...», explica Harada.







Se han incluido 74 personajes idénticos a los de la serie con sus transformaciones correspondientes.



Compañía
Bandai Namco
Programador
Spike
Género
Lucha

Dragon Ball Raging Blast

Espacios enormes, duelos en tierra, mar y aire... ¡todo a 60 fps y en alta definición! Los fans de la obra de Toriyama están de enhorabuena.



A pesar de que la serie de anime *Dragon Ball Z* nació hace ya más de 20 años en Japón, la saga aún sigue muy viva. Prueba de ello es esta entrega para **PS3** que ha conseguido reinventarse gracias a novedades como la inclusión de escenarios interactivos y destruibles, nuevas características de los personajes y un apartado visual y sonoro en alta definición. «El jugador tendrá la sensación de estar controlando la propia televisión», explica Ryo Mito (*Assistant Manager* de **Namco Bandai**) y continúa diciendo: «Las diferencias de Raging Blast respecto a los Tenkaichi son que para luchar se utiliza un espacio muy grande y el terreno se puede destruir. El movimiento es muy fluido, a 60 fps, y se puede jugar On-line». Asimismo, afirma que están estudiando la posibilidad de contenidos descargables para el juego. La jugabilidad que tanto gusta a los seguidores de la obra de Toriyama sigue intacta pero con algunas mejoras; así pues, cuanto más duelos superes, más cerca estarás de luchar a la manera de Son Goku y cuanta más experiencia adquieras, más combinaciones de ataques podrás ejecutar. Además de los clásicos movimientos especiales, los personajes (se han incluido un total de 74 clavados a los de la serie con sus respectivas transformaciones) dispondrán de un nuevo golpe llamado *Super Rising*, el cual suscita una mayor variedad de situaciones en las fases y permite a los jugadores explorar áreas nunca vistas en el universo *Dragon Ball*.







Katamari Forever

Construyendo la «bola» más grande del mundo

PS3

Compañía
Bandai Namco
Programador
Bandai Namco
Género

A LA VENTA EN OTOÑO

Sin duda, uno de los juegos más locos y alegres del catálogo de **Bandai Namco**. Con un planteamiento tan básico como ir recopilando objetos (desde chinchetas, personas, edificios hasta continentes enteros) con una especie de bola «Katamari» que se va haciendo cada vez más y más grande, ha conseguido que todo aquel que lo pruebe se quede con él. Esta nueva entrega, la primera en **PlayStation 3**, es un recopilatorio de niveles de juegos anteriores más 30 fases nuevas. Sin embargo, tanto las melodías como los modos multijugador (cooperativo y competitivo) y la historia son inéditos. Así, esta vez, el príncipe de los *Katamari* tendrá como misión recuperar las estrellas desaparecidas del firmamento para despertar a su padre y devolver la normalidad al universo. Gráficamente los 1080p le han sentado de maravilla, pues puede presumir de ser uno de los *Katamari* más carismáticos y brillantes.

Naruto Shippuden Legends Akatsuki Rising

La segunda temporada de la serie de animación ahora convertida en videojuego para PSP



PSP

Compañía
Bandai Namco
Programador
Bandai
Género
Aventura/ Acción

A LA VENTA EN OTOÑO

Basado en la segunda temporada de la serie de televisión, el jugador tendrá como misión liberar a Gaara, que ha sido raptado por la organización *Akatsuki*. Para ello, podrás hacer alianzas durante los combates, formando un equipo de tres *ninjas* (hay un total de 10 entre los que elegir), y hacer uso de los *Jutsus* de los personajes. ***Naruto Shippuden Legends...*** ofrece cuatro modos de juego: en el Original revivirás la historia de la serie mientras afrontas batallas tácticas en entornos 3D; en el modo Escenario tendrás que recolectar ciertos objetos que aumentarán las habilidades de los *ninjas; Akatsuki* es la modalidad que te permitirá por primera vez tomar el control de los miembros de dicha organización; y, por supuesto, en un título de estas características no podía faltar el *Versus* (contra la CPU o un amigo). Se trata de un juego que hará las delicias de los *fans* de *Naruto*.





EA, DE PELÍCULA

Electronic Arts presentó en un cine de Madrid sus principales apuestas para este año y 2010

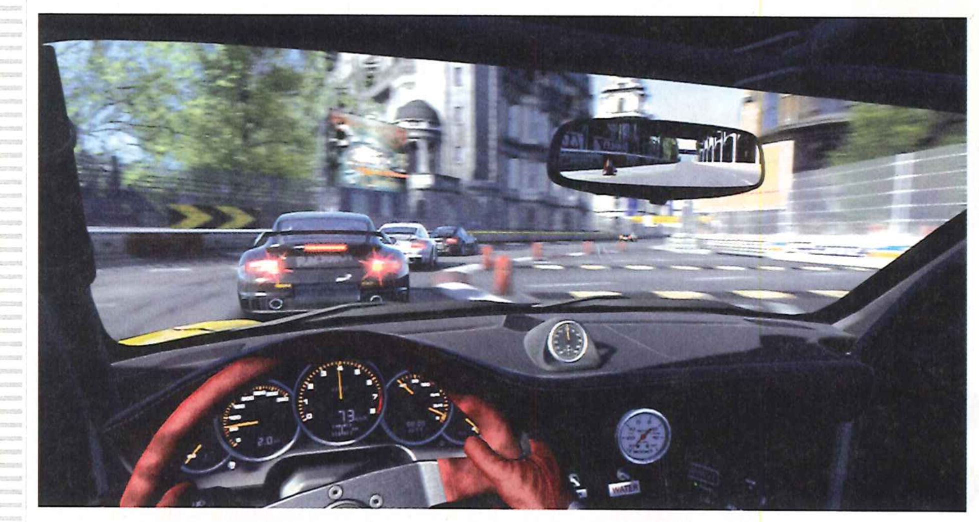


Este honorable Nissan Skyline nos demuestra que en NFS Shift no sólo veremos bólidos modernos

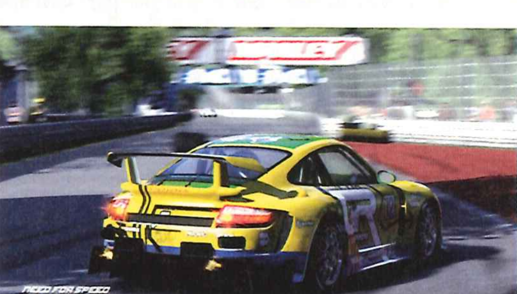


El evento tuvo lugar en el Cine Proyecciones de Madrid. No sólo vimos las novedades que prepara EA en una pantalla gigante, sino que luego tuvimos la oportunidad de hablar con los responsables de cada juego.









PS3

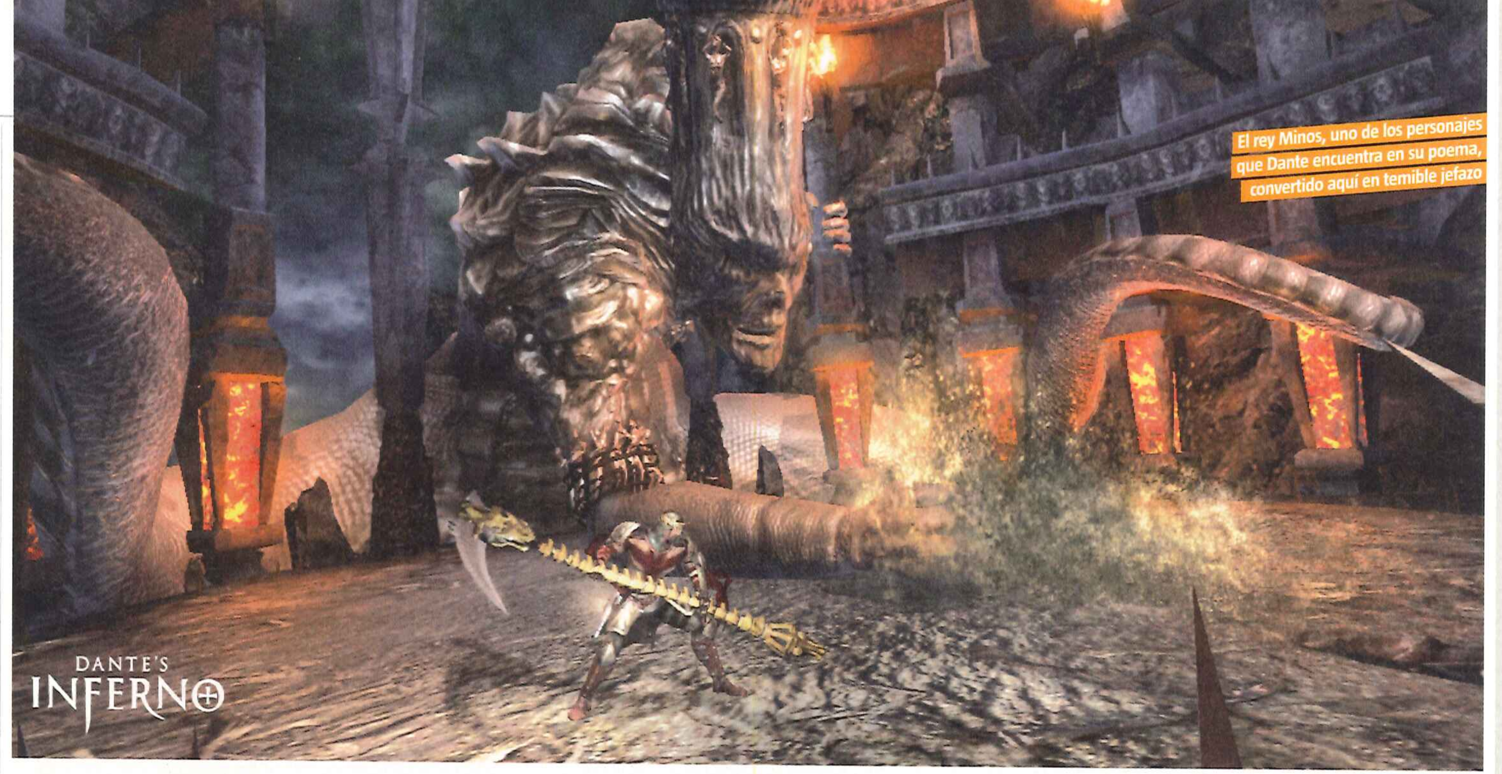
Compañía
EA Games
Programador
Slightly Mad Studios/ Black Box
Género
Conducción

NFS Shift

La franquicia automovilística abandona el tuneo callejero para abrazar la simulación pura y dura, con resultados sencillamente espectaculares

El fichaje de los ingleses **Slighty Mad Studios** (responsables de la franquicia *GTR* para PC) es el mejor aval de que este nuevo *NFS* apuesta ante todo por el realismo, frente a las tramas «tunero-macarriles» de anteriores entregas. A *Gran Turismo 5* le va a salir un gran competidor con este simulador de conducción que nos permitirá pilotar bólidos licenciados por circuitos (algunos reales, otros inventados) de todo el planeta. La *demo* jugable a la que tuvimos acceso nos dejó estupefactos por incontables motivos: la vista de cabina (la más espectacular que recordamos hasta la fecha en cualquier juego de coches), la sensación de velocidad (alimentada por la progresiva aparición de *blur)* y los choques contra otros vehículos, que llegan a doler. La agresiva IA del resto de conductores ya era patente en esta primera *demo*, por lo que nos imaginamos que en la versión final de ***NFS Shift*** tendremos que dejarnos la piel en cada curva para ganar una carrera. Tras tres años de desarrollo (mientras otros *NFS* iban saliendo al mercado), ***Shift*** llegará a las tiendas a mediados de septiembre. Yo iría aprovisionándome de Biodraminas.

A LA VENTA EN SEPT.



El rey Minos, uno de los personajes que Dante encuentra en su poema, convertido aquí en temible jefazo

PS3 PSP

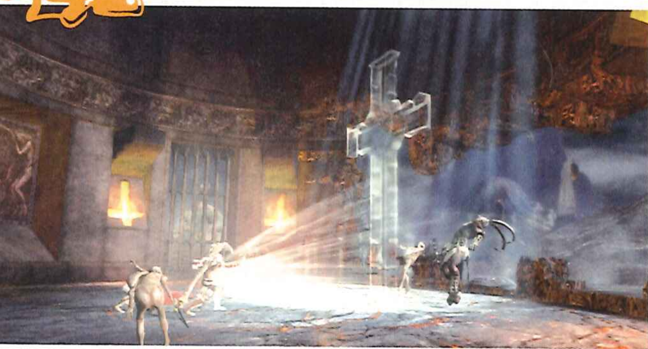
Dante's Inferno

Compañía **EA Games**
Programador **Visceral Games**
Género **Acción**

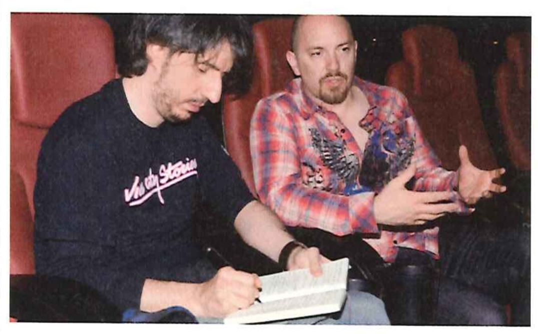
Y las puertas del averno se abrieron en forma de demo jugable. Había leches para probarlo.



Jonathan Knight, productor ejecutivo del juego, contestó a todas nuestras dudas sobre esta peculiar, a la par que espectacular, adaptación del poema del siglo XIV. En palabras de Knight «el juego recrea multitud de elementos de la obra original: el infierno tal y como lo describió Dante, su división en 9 anillos, así como un buen número de personajes secundarios». Algunas partes, no lo suficientemente descritas por Dante, han salido de la imaginación de **Visceral Games**, creadores del genial *Dead Space*, que despliegan un verdadero festín de imaginería infernal. Jefazos descomunales, engendros de pesadilla (esa gorda putrefacta que representa la Gula) y mucha acción ya estaban presentes en la impresionante *demo*, que nos dejó a todos con la miel en los labios.







Johathan Knight, máximo responsable de Dante's Inferno, voló hasta Madrid para presentar a su «criatura». Nos adelantó que la entrega para PSP incorporará la misma trama y mecánica que en PS3.

News

ÚLTIMA HORA

EA, DE PELÍCULA

La magia tendrá un peso determinante en este RPG, pero serán los combates directos con armas, y su brutalidad, lo que pondrá los pelos de punta a los usuarios.







PS3

Dragon Age Origins

BioWare expande las posibilidades del género RPG... una vez más

Compañía
EA Games
Programador
BioWare
Género
RPG



Los creadores de joyas del calibre de *Baldur's Gate* o *SW: KOTOR* han creado un nuevo universo de dragones y caballeros, magia y criaturas de ultratumba, que tendrá su primer capítulo en ***Dragon Age Origins*** y se expandirá en otros futuros lanzamientos. De momento, los cimientos son impresionantes, tal y como pudimos comprobar de la mano de dos de los máximos responsables de **BioWare**. Aunque el juego ya estuvo presente en la feria **E3**, en Madrid vimos una nueva *beta* centrada en demostrar el peso que tendrán nuestras decisiones a lo largo de este ambicioso *RPG*. En un mismo escenario ejecutado en dos consolas diferentes, pudimos comprobar hasta qué punto cambiaba la aventura, acorde a la conversación con personajes secundarios y nuestras pasadas acciones. Podrás controlar un grupo de cuatro personajes diferentes, explotar sus distintas habilidades y explorar un mundo inmenso, con combates en tiempo real, que entusiasmará a los amantes del *RPG* más puro.

Considerado por la propia **BioWare** como «el sucesor espiritual de *Baldur's Gate*», ***Dragon Age Origins*** nos sorprenderá con combates brutales en los que la hemoglobina saltará a la pantalla, y una total libertad para crear a nuestro héroe desde cero, desde su raza (humano, elfo o enano) hasta su aspecto, sus habilidades e incluso su pasado.

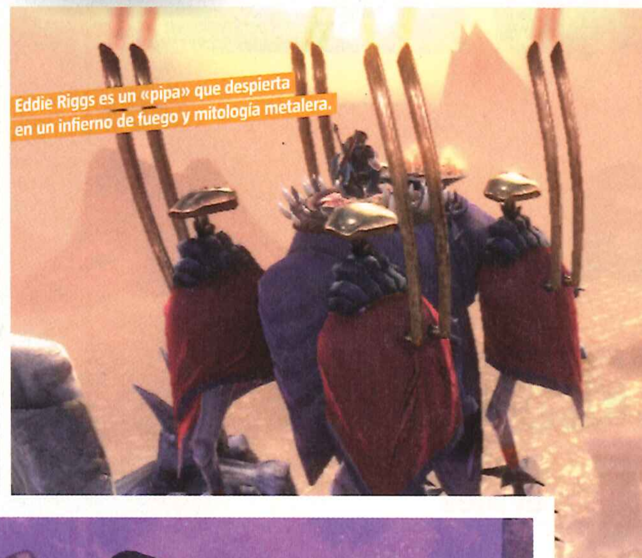


Compañía
EA Games
Programador
Double Fine
Género
Acción

Brütal Legend

Hermanos del Metal, nuestro juego al fin ha llegado...

La última genialidad de Tim Shafer (*Psychonauts*, *Full Throttle*...) aterrizó en Madrid para emocionar a los seguidores del *Heavy Metal* con multitud de referencias visuales a grupos y portadas míticas. Aunque ya podemos confirmar que llegará doblado al castellano, confiamos en poder seleccionar las voces originales de Jack Black y mitos metaleros del calibre de Lemmy Kilmister, Rob Halford, Lita Ford... Guy Perkins, director de marketing de **EA Partners** nos desveló algunos detalles sobre la creación de este proyecto, con el que Shafer lleva soñando desde los 14 años. Halford, líder de *Judas Priest*, estaba tan entusiasmado que prestó su voz a dos personajes, mientras Shafer y su equipo se lanzaban a la caza de temas míticos del *Metal* para amenizar la radio del *Deuce*, el tremebundo vehículo de Eddie Riggs, el protagonista del juego (llamado así en honor a la mascota de *Iron Maiden* y su creador, Derek Riggs). ¿No os suena la hebilla de su cinturón?



Eddie Riggs es un «pipa» que despierta en un infierno de fuego y mitología metalera.



Los guiños a la mitología Heavy son constantes: el melenas rubio se llama Lars Hetfield. Si eso no te ha hecho sonreír, es que jamás has escuchado a Metallica.



Shafer homenajea a la música de su adolescencia: el Heavy Metal de los años 80





Una batalla legendaria: Jetch contra Tidus, padre contra hijo, recordando el dramático desenlace de Final Fantasy X. Esto es Dissidia...







Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
Beat'em-up

Dissidia Final Fantasy

El «crossover» de la saga más legendaria, el mes de septiembre entre nosotros

Tekken 6, *Soul Calibur Broken Destiny*... sin duda la portátil de **Sony** vivirá dentro de poco uno de sus momentos más dulces en lo que a títulos de lucha se refiere. Para complementar este catálogo también llegará una producción que, pese a pertenecer a este género, poco tiene que ver con los ya mencionados.

Para empezar, las batallas «uno contra uno» se desarrollan en grandes entornos tridimensionales con varias alturas, por los que los personajes podrán moverse libremente, saltar, planear, rebotar en las paredes...

Los ataques con diferentes armas blancas, propias de cada uno de los combatientes, se intercalarán con las magias y ataques especiales que se han hecho populares en las diversas entregas de la saga *Final Fantasy*. Pero, claro está, el punto fuerte del juego es contemplar el catálogo de personajes seleccionables, que incluye a viejos conocidos. Está representada desde la primera entrega (con Garland y un Guerrero de la Luz) hasta la décima, con Tidus y Jetch. Por supuesto, a esta fiesta no podían faltar otros como Cloud, Squall, Sephirot, Kefka, Artemisa... Todos ellos personalizables.

Como todo juego de lucha que se precie, la competición contra otro jugador humano será su momento álgido, y este ***Dissidia*** lo permite mediante el sistema *ad hoc*, a través del cual también se podrán intercambiar personajes, tarjetas de amigo y objetos.

A LA VENTA
4
DE SEPTIEMBRE




El plantel de luchadores, aunque seguro que habrá alguno más oculto por descubrir...







UNA EDICIÓN A LA ALTURA DE LA SAGA

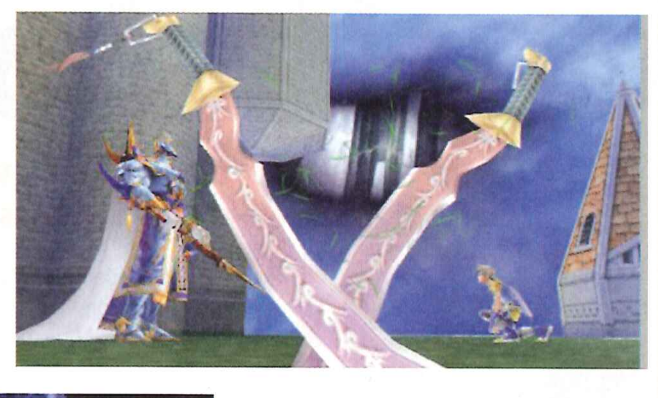
La Edición Limitada que se pondrá a la venta el 4 de septiembre incluye, en un estuche único, el juego, un Mini-CD con la BSO, un Libro Artístico, una mini guía oficial del juego y dos litografías exclusivas dentro de un pergamino.



La libertad para mover al personaje será total, acercando el estilo del juego a lo visto en las dos entregas de la saga Power Stone de Capcom, aunque con más posibilidades si cabe.


A pesar del cambio de género, no se ha perdido un ápice del dramatismo de la saga.





Personajes de las diez primeras entregas se dan cita en el juego

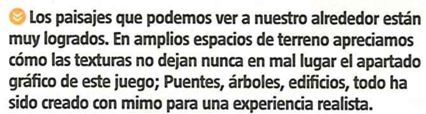












Los paisajes que podemos ver a nuestro alrededor están muy logrados. En amplios espacios de terreno apreciamos cómo las texturas no dejan nunca en mal lugar el apartado gráfico de este juego; Puentes, árboles, edificios, todo ha sido creado con mimo para una experiencia realista.

Otro de los apartados destacados es el de efectos como el fuego o el humo. Además, Il-2 cuenta con un sistema de daños con el que podremos comprobar en nuestro fuselaje los estragos producidos por las embestidas de nuestros enemigos. Más vale que sepamos esquivar rápido.







Participar en batallas tan memorables como Stalingrado o Berlín será algo irrepetible.

PS3

Compañía
505 Games
Programador
1C Company
Género
Shooter



IL-2 Sturmovik

El primer simulador de vuelo con el que podrás disfrutar de la manera más realista las batallas míticas de la II Guerra Mundial está cerca...

En la era de las videoconsolas el PC ha seguido conservando en exclusiva géneros que, por sus características, eran más adecuados para el teclado y el ratón. Uno de estos géneros ha sido siempre el de los simuladores de vuelo, sin embargo, **1C Company** se ha atrevido a dar el salto a las consolas con un título que descata por su calidad. A primera vista, el juego cuenta con un apartado gráfico más que notable. Tanto el diseño de los aviones como los paisajes, las texturas o efectos como el humo, el fuego y los daños en los aparatos están muy logrados.

Il-2 Sturmovik no se queda ahí: también ha pensado en los jugadores que prefieren mayor sencillez. Para ello, han incluido un modo *Arcade* en el que bajará notablemente la dificultad en el control de los cazas, bombarderos y demás aparatos a nuestra disposición. El título contará con un modo Campaña bastante extenso en el que podremos visitar localizaciones tan reconocibles como Stalingrado, Sicilia, Korsun, Árdenas o Berlín. Dispondremos también de tres modos de visión distintos: uno con la cámara detrás de nuestro avión y dos interiores más realistas. Sólo falta que adapten el control de simulación al *pad* de manera eficiente y lo habrán logrado.



Ahora eres tú el cantante que busco.

¿Eres el que más sabe de SingStar? Demuéstralo participando en nuestro concurso y gana un **SingStar Queen**.

Imitando a las estrellas



1 MARILYN MANSON
Alex-Page. Un parecido más que razonable, ¿verdad? ¡hasta su timbre vocal es similar cantando I go to extremes de Billy Joel!





2 BRITNEY SPEARS
Julie1985. Esta pizpireta muchacha es idéntica a la ex-princesa del pop; hasta hace pícaras coreografías a lo Baby one more time...



3 EMINEM
BUMSAHR. Estridente, raruno... es ver a este mozalbete cantando una canción de A-ha caracterizado del rey del rap, Eminem.





TOPS

NUEVAS CANCIONES

1. **SO WHAT** Pink
2. **NO SECRET** The Angels
3. **CHARMLESS MAN** Blur
4. **I'M NOT ALONE** Calvin Harris
5. **MAMA** US5

SONGPACK ROXETTE BALLADS

1. **IT MUST HAVE BEEN LOVE**
2. **LISTEN TO YOUR HEART**
3. **FADING LIKE A FLOWER**
4. **SPENDING MY TIME**
5. **RUN TO YOU**

News



El barco atraca el 17 de julio y sólo 250 personas podrán subir. Las entradas se repartirán aleatoriamente cada día.

SINGSTAR SHIP OF MATE

Del 17 al 20 de julio embárcate en el barco **SS Ship Of Mate** que está en el puerto de Castellón. En su cubierta podrás disfrutar de conciertos acústicos de los grupos que tocarán en el FIB (artistas confirmados: Franz Ferdinand, Amaral, Maxïmo Park, Corcobado y Dorian) y DJ invitados. El barco es una auténtica fiesta: escucha buena música, baila hasta la saciedad, date un chapuzón y participa en el concurso *SingStar* para demostrar que tú también eres una estrella.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué novedosa función incluye SingStar Pop 2009?

A) Luces de neón *B) Control de voz* *C) Karaoke silencioso*



CANTOS DE SIRENA

por Anna

SINGSTAR ES UN ESTILO DE VIDA

SingStar es más que un juego, es un estilo de vida. La franquicia no sólo se limita a editar periódicamente una nueva entrega que reúna las mejores canciones del momento o un recopilatorio de temas de gloriosas estrellas (¡para cuando uno exclusivo de Jacko! Estoy deseando poder reencarnarme en él para cantar *Billie Jean, Thriller, Beat it, Black or white*

«Protagonistas SingStar dentro y fuera de la Play»

y otras tantas y tantas obras maestras), sino que promueve iniciativas que nos involucran y nos convierten en las verdaderas estrellas de *SingStar*. Tal es el caso de *Crystal Mics*, un concurso del que saldrá el protagonista del próximo anuncio de TV de *SingStar*, o de *SingStar Ship Of Mate*. Este último proyecto es nada más y nada menos que una de las propuestas más interesantes y divertidas del verano, ya que llevará en exclusiva el festival de Benicassim a un barco que estará atracado en el puerto de Castellón del 17 al 20 de julio. Ningún otro videojuego consigue hacer que nosotros, los usuarios, seamos los auténticos y verdaderos protagonistas dentro y fuera de nuestra PlayStation.

12+
www.pegi.info



LOS CAZAFANTASMAS
EL VIDEOJUEGO

HAY MÁS DE UNA FORMA DE LUCHAR CONTRA EL MÁS ALLÁ





¡ENTRA EN UN JUEGO CARGADO DE ACCIÓN Y AVENTURAS CON LOS CAZAFANTASMAS ORIGINALES!



¡BUSCA Y CAPTURA A TODOS LOS MONSTRUOS, VAMPIROS Y FANTASMAS CON EL NUEVO PAQUETE DE PROTONES ACTUALIZABLE, LA TRAMPA PARA FANTASMAS Y EL FANTÁSTICO MEDIDOR DE ENERGÍA PSICO-QUINÉTICA!



¡APARTA DE TU CAMINO LAS AMENAZAS PARANORMALES CON EL MODO MULTIJUGADOR ON LINE!

www.ghostbustersgame.com eu.playstation.com







PLAYSTATION 3

PlayStation

Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3



BATTLEFIELD 1943
Electronic Arts, 12,99 €
Un shooter multijugador ambientado en la campaña del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. Elige entre tres personajes y lánzate a la conquista de la red. Además, incluye tres tipos de vehículos a manejar.



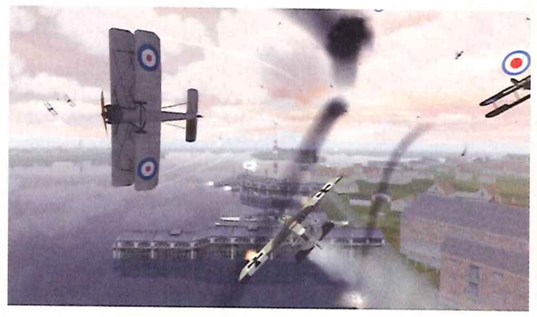
NUMBLAST
Sony Online, 4,99 €
Un juego de puzzle para los aficionados a las matemáticas en el que tendrás que untar varias piezas numeradas con el fin de alcanzar una determinada suma.



PUNISHER: NO MERCY
Zen Studios, 7,99 €
Ocho jugadores pueden competir On-line en este arcade subjetivo que hace buen uso de la licencia de la Marvel para ofrecer acción a mansalva.



TOPATOI: THE GREAT TREE STORE
Boolat, 9,99 €
Plataformas con un «twist», ya que el personaje en cuestión va montado en un extraño artefacto que levita sobre el suelo. Divertido y encantador.



RED BARON ARCADE
Stainless Games, 7,99 €
Veinte aviones clásicos que surcaron los cielos durante la Primera Guerra Mundial se dan cita en este arcade de aviación con varias modalidades.



ZUMA
Sony Online, 7,99 €
Poco más se puede decir de uno de los puzzles más adictivos y populares de los últimos años, que por fin llega al catálogo de la Store en su mejor versión hasta la fecha.

Juegos descargables PSP



1. ARCHER MACLEAN'S MERCURY. 5,99 € Uno de los puzzles más originales que han aparecido en la portátil.



2. FINAL ARMADA. 9,99 € Disparos futuristas en entornos abiertos para un título muy innovador en su momento.



3. CHAMPIONSHIP MANAGER 2006. 4,99 € Ejerce de entrenador y presidente de un club de fútbol profesional.

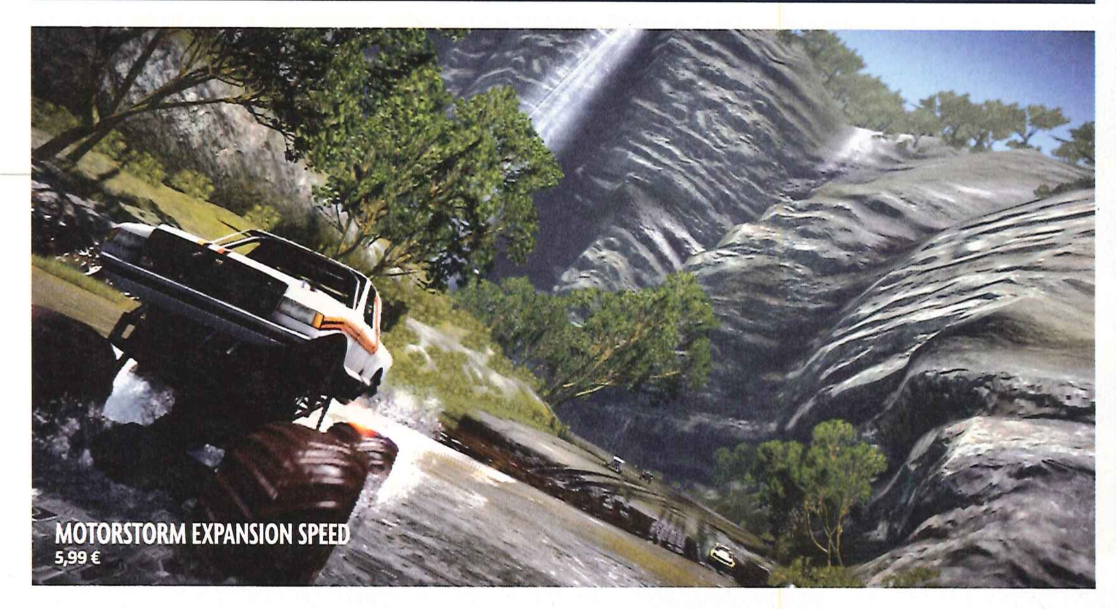


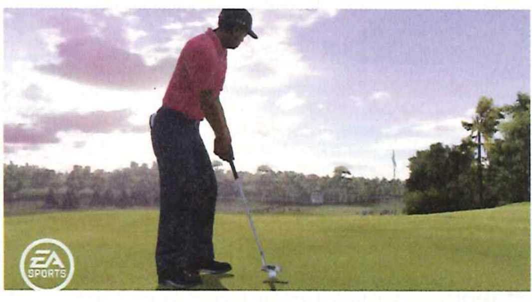
4. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE. 39,99 € La última entrega del RPG de acción que arrasa en Japón.



5. TIGER WOODS PGA TOUR 10. 39,99 € El mejor golf cuenta ya con una nueva entrega para la portátil de Sony.

Complementos para tus juegos


MOTORSTORM EXPANSION SPEED
5,99 €


TIGER WOODS PGA TOUR 10 (CONTENIDO VARIADO)
0,99 € - 1,99 €


Skate 2 Maloof Money Cup Pack 1,99 €

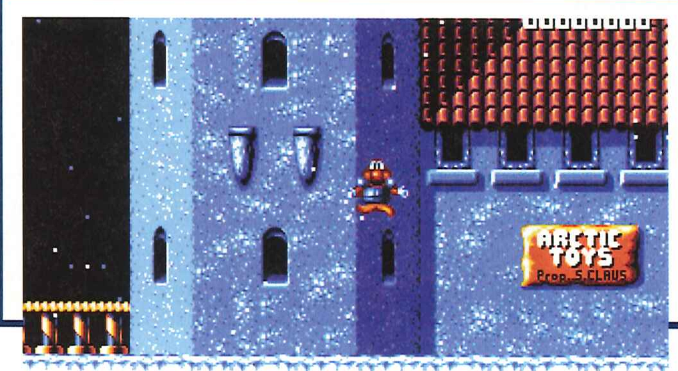


DYNASTY WARRIORS 6 EMPIRES – MUSIC PACK
Gratis

Más Complementos

1. MOTORSTORM: PACIFIC RIFT – EXPANSION ADRENALINE
   5,99 €
2. HIGH VELOCITY BOWLING – '60S SURF BALL PACK
   0,99 €
3. LITTLEBIGPLANET – TRAJE SACKTUE OF LIBERTY
   Gratis
4. MOTORSTORM: PACIFIC RIFT – MONARCH SIGNATURE LIVERY PACK
   Gratis
5. D. W. 6 EMPIRES ARMOUR PACK
   Gratis

Clásicos de PSone



JAMES POND 2: CONDENAME ROBOCOD
Electronic Arts, 4,99 €
Clásico entre los clásicos, competidor de Sonic y de Mario en su momento por el trono de las plataformas bidimensionales y seguramente un gran desconocido para los jugadores más jóvenes. Llega ahora en forma de clásico de PSone para ser disfrutado en PS3 o en PSP este arcade de toda la vida. Huye de las complicaciones y sumérgete en los noventa...



Vídeos


1. BATMAN ARKHAM ASYLUM. La aventura más oscura del enmascarado protector de Gotham City.


2. BAYONETTA. Una bruja muy sexy protagoniza este «sucesor espiritual» de la saga Devil May Cry.



3. CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD. El western más clásico debuta en PlayStation 3 por la puerta grande.



Demos


1. FUEL. Recorre kilómetros y kilómetros de carreteras a los mandos de variados vehículos todoterreno.


2. CAZAFANTASMAS. Una de las pocas licencias cinematográficas que sí han sido bien adaptadas a consola.

Lo que se aproxima en la Store...

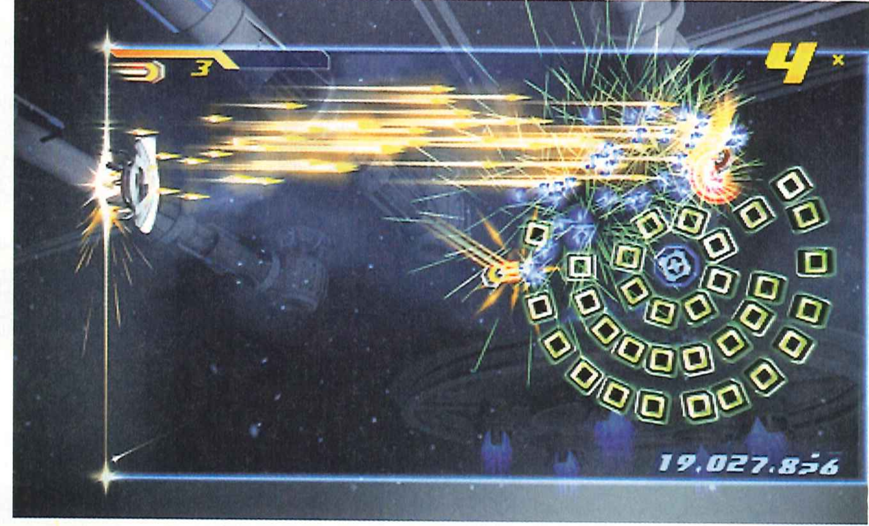




TRINE
Muy poco queda para poder disfrutar de uno de los títulos más esperados y con mayor personalidad de PSN. Un arcade de plataformas de estilo tradicional y mágico, en el que tres personajes arquetípicos deberán hacer uso de sus habilidades para acabar con enemigos y superar trampas.



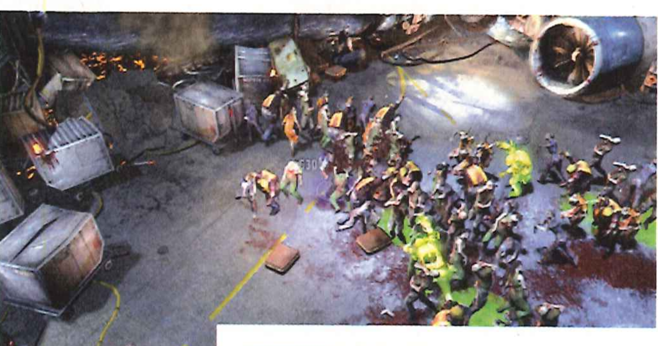
FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE
El primero de los packs de expansión de Fallout 3 llegará pronto a la Store. El RPG de acción de Bethesda contará con un nuevo entorno, situado en una Alaska virtual, lleno de enemigos y misiones que cumplir.



SHATTER
Una especie de Arkanoid o Breakout para la nueva generación. Gráficos sencillos pero muy resultones y unos avanzados efectos de física son sus bazas.



VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT
Una de las series de RPG táctico de PSone contará con una «revitalización» en forma de título descargable. Batallas por turnos y una historia que se sitúa antes de las dos entregas ya conocidas.



ZOMBIE APOCALYPSE
Los zombis están de moda. De uno a cuatro jugadores combatirán contra hordas de no muertos en entornos cerrados, blandiendo todo tipo de armas.

BOMBERMAN ULTRA
Uno de los mejores exponentes del género «party-game» llegará a PS store con opciones multijugador para todos los gustos, On-line y Off-line.



TV SHOW KING
Como su propio nombre indica, el objetivo es convertirse en el rey de un concurso televisivo de preguntas y respuestas.

Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation



Por John Tones

LA GENTE HACE LO QUE QUIERE

El periodista especializado Javi Sánchez tuvo recientemente un conflicto familiar que acabó dramáticamente con una histórica *Memory Card* de **PS2** que poseía. Básicamente su madre la tiró a la basura porque creía que no servía para nada. Después del drama y el llanto, se compró una de segunda mano que aún contenía las partidas de su anterior dueño. Varios *FIFA*.

«Partidas en la basura: comienza el drama»

Varios *PES*. Varios *SingStar*. Varios *Dragon Ball*. Y así.

Y no es que a Javi le pareciera mal. Cada cual es libre, pero la suya contenía partidas de *RPG* en japonés, de *shooters* endemoniados y de matamarcianos ignotos. En su nueva tarjeta no hay ni una partida de un juego que no haya estado en el Top 10 de ventas. Me dijo: «Ya ves, años reivindicando los juegos más raros que encontrábamos... y no sirvió de nada». Y es cierto: al final, la gente hace lo que le da la gana. Lo curioso, lo que hace pensar, es que las decisiones del gran público y las recomendaciones de la prensa vayan en direcciones tan distintas.



EN EL LÍMITE DEL BIEN...

... y en el limite del Mal. ¿Por qué los últimos hits tienen moral?

De todas las características que exhibe el último *blockbuster* exclusivo de **PS3**, *inFamous*, posiblemente la más llamativa, por novedosa, sea el sistema kármico. El jugador puede usar sus poderes para hacer el Bien o hacer el Mal, y el juego se desarrollará de acuerdo a ese vaivén moral, adquiriendo un tipo de poderes más benignos u otros más maquiavélicos. Bien, ¿no? Al fin un juego que encara la posibilidad de que el jugador no quiera ser el héroe, sino el villano, y afronte las consecuencias. Un dilema moral.

No exactamente. Es cierto que el juego no castiga al jugador por ser un villano, pero para desbloquear los poderes al máximo hay que ser completamente bueno o completamente malo. Es decir, no hay castigos por ser malvado, pero es aburrido -porque el juego no lo premia- tener

Try again

CONTRA EN PS

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo



La saga *Contra* se ha reafirmado desde 1987, y a pesar del paso del tiempo, como uno de los últimos bastiones de un estilo de juego clásico y exigente no apto para nenas de los videojuegos. Despiadado y furioso, difícil hasta un extremo en ocasiones repulsivo, *Contra* tiene unas constantes que se han mantenido en casi todas sus entregas: la mencionada dificultad que pondría los pelos de punta a un marine veterano de la *Operación Tormenta del Desierto*, posibilidad de juego cooperativo entre dos jugadores, enemigos inspirados en la saga *Alien* y la *spread gun* como ridículo fusil-icono.

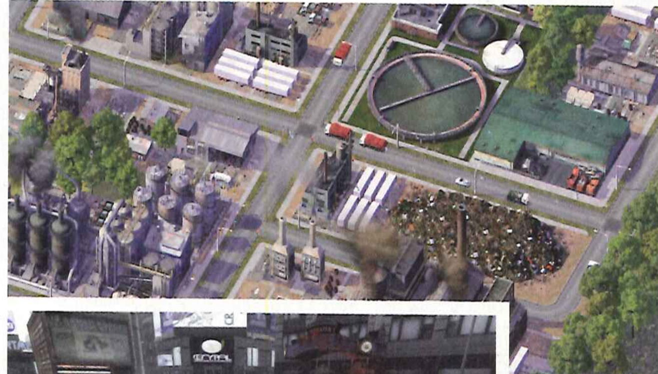
En las consolas de **Sony**, *Contra* se ha prodigado con juegos a veces discutidos, a veces odiados, pero a menudo reivindicados por los fans como iconos de un estilo que no volverá.

¿Cosecharla o liberarla? No te compliques: los dilemas morales de Bioshock no son tan fieros ni tan complejos como los pintan.



una moral realista: con matices buenos y malos, ni totalmente héroe ni completamente villano. Algo similar pasaba con *Bioshock*: el juego no castiga por comportarse de forma egoísta, pero para desbloquear el final positivo hay que ser absolutamente bondadoso. Sin matices.

Al final, los matices tiene que localizarlos uno mismo, reflexionando sobre el contenido de los juegos. *Call Of Duty 4*, por ejemplo, no está planteado para lanzar cuestiones morales al jugador, sino para que éste, simplemente, disfrute de la acción. Pero al ser un juego ambientado en conflictos bélicos recientes, el jugador puede plantear sus propias cuestiones sobre si lo que hace está bien o mal. *Los Sims*, con su aséptico borreguismo y su modo de vida consumista y descerebrado, deberían hacer pensar al jugador despierto qué demonios falla en esos monigotes. Y así con todo: los juegos con pretensiones imponen un sistema moral al jugador. Pero los títulos memorables hacen que el jugador se replantee el suyo.



Juegos como Sim City imponen un sistema económico despiadado y abusivo para vencer. Si esto no es moral chunga a la fuerza, ya me diréis.

Prototype se deja de monsergas: el protagonista sólo tiene que sobrevivir a cualquier precio. Curiosamente, la decisión de dejar al jugador completamente libre, como en los GTA, desata más cuestiones morales que inFamous.

Contra: Legacy Of War (1997), para **PSone**, tuvo la desafortunada idea de llevar una mecánica 3D y un grafismo poligonal a un juego que exige a gritos ser 2D. En *C: The Contra Adventure* (1998) se ofrecía un batiburrillo de perspectivas: 2D, tercera persona, cenital... Jugablemente, sin embargo, era un desastre.

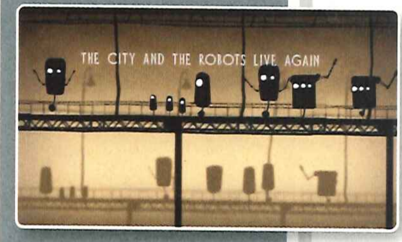
Llegamos a **PS2** con interesantes resultados. *Contra: Shattered Soldier* (2002) devolvía la serie a las 2D en el título quizás más difícil de la serie, de gran calidad y con un interesante sistema de armamento que le daba un toque estratégico del que había carecido *Contra* hasta ese momento. *Neo Contra* (2004), finalmente, plantea una perspectiva isométrica en falsas 3D, con el juego más sencillo de la serie, perfecto para iniciarse en una saga histórica.



Línea alterna

LITTLE WHEEL

Videoaventuras al estilo clásico con entorno gráfico vanguardista



O dicho de otro modo: uno de esos productos a medio camino entre la modernidad más radical y el homenaje emocionado a los viejos tiempos que sólo se puede permitir la escena *indie*. Esa que no tiene que justificarse ante ninguna junta de accionistas y se puede centrar en lo que importa: experimentar e innovar.

Little Wheel es una aventura gráfica al estilo *Monkey Island*, pero algo más simple. Programada en *flash* con un delicioso acabado gráfico que aporta luces y sombras a un mundo robótico, ***Little Wheel*** se puede acabar en veinte minutos, tal es la velocidad de la acción y lo elemental de sus *puzzles*. Pero la historia, en la que un robot tiene que devolver la energía vital a un planeta que lleva diez mil años sumido en la oscuridad, demuestra una vez más que no se trata ni de dinero ni de medios: el secreto del carisma está en hacer las cosas bien. Y punto.

Descárgalo en *http://fastgames.com/littlewheel.html*



DARKSIDERS

Te adelantamos en exclusiva todos los detalles sobre uno de los títulos más salvajes y espectaculares de la próxima campaña navideña para PlayStation 3

PS3











Los entornos exteriores más o menos abiertos se intercalan con «mazmorras» de todo tipo.

Por norma general, los continuos retrasos en la fecha de lanzamiento de un juego no suelen significar nada bueno. En la mayoría de las ocasiones son debido a diversos problemas en su proceso de desarrollo, diferencias entre los programadores y la compañía responsable de su publicación, etc. Sin embargo, tras descubrir lo que hemos visto de este ***Darksiders*** de **THQ** (que fue presentado a la prensa por primera vez durante el *E3* de 2007, cuando sus creadores defendían una fecha de salida a finales de 2008), no podemos sino alegrarnos del tiempo extra con el que han contado para dar forma a esta espectacular producción.

El fin de los días

Pocos juegos se nos ocurren en los que el punto de partida argumental sea, precisamente, el fin de la civilización humana (nos viene a la mente algún título de la saga *Shin Megami Tensei*...), y esto es precisamente lo que ocurre en el prólogo de este ***Darksiders***. El temido día del Apocalipsis (según está descrito en el libro homónimo perteneciente a La Biblia) se cierne sobre La Tierra, aniquilando toda señal de vida, y dejando toneladas de ruinas en lo que antaño eran bulliciosas ciudades.

Pero la Guerra -así, en mayúsculas-, no ha hecho más que empezar. Las fuerzas del Infierno, lideradas por sus demonios más populares (como Samael o Lucifer) y por los cuatro Jinetes del Apocalipsis (Peste, Guerra, Hambre y Muerte) se enfrentan a las huestes celestiales, con sus ángeles, serafines y demás aladas criaturas en el combate definitivo. El jugador asume el papel de uno de los citados Cuatro Jinetes, más concretamente Guerra (*War* en inglés), el cual, sin comerlo ni beberlo, se convierte en presunto culpable de haber propiciado el *Armageddon* de forma prematura. De este modo, y sentenciado por un Consejo que media entre Cielo e Infierno, es enviado a la Tierra para descubrir al verdadero causante y sus motivos. Por si fuera poco, además *War* es despojado de la mayoría de sus poderes, incluso de su fiel montura, Ruin.

El apocalipsis es el punto de partida de esta súper producción de THQ

Mezcla de géneros

A pesar de lo que haya podido parecer por las imágenes aparecidas hasta la fecha, y por las lógicas comparaciones con otros juegos de acción en tercera persona, este ***Darksiders*** cuenta con muchos más elementos que la simple lucha contra todo tipo de engendros. La exploración, por ejemplo, cumplirá un papel primordial en su desarrollo. El mundo en el que se »



El diseño del protagonista, obra de Joe Madureira, es sin duda uno de los puntos fuertes del juego de THQ y Vigil.





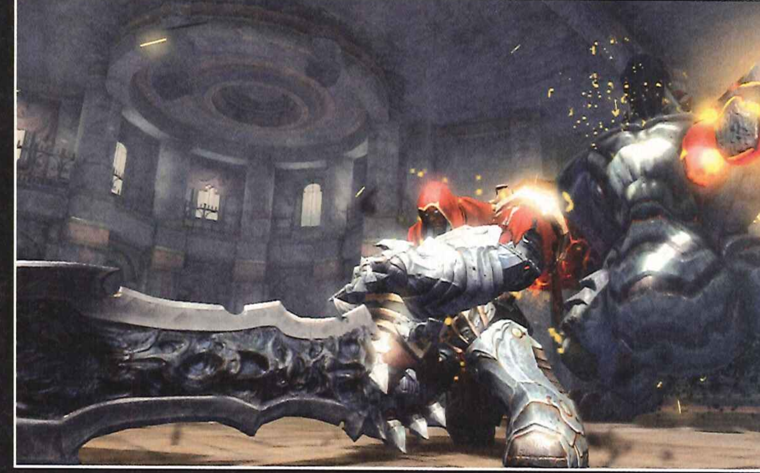
desarrolla el juego es bastante abierto y libre en lo que respecta al avance del protagonista, aunque siempre con unos límites. Habrá zonas inaccesibles hasta que se consiga tal o cuál poder para *War*, o monstruos demasiado poderosos como para acabar con ellos la primera vez que los encuentres. También podrás volver a zonas ya visitadas para intentar descubrir nuevos caminos... De esta manera la mecánica bebe de las fuentes (reconocidas por sus propios creadores) de *Metroid* o *The Legend Of Zelda*.

La variedad de los entornos a visitar será amplia: desde inmensas megalópolis en ruinas a páramos desolados y quemados por el sol, pasando por majestuosos escenarios interiores como iglesias o templos. Esta alternancia entre niveles exteriores mucho más abiertos, e interiores de un desarrollo más lineal, y con abundancia de *puzzles* será una de las constantes del juego. También se alternarán los lugares pertenecientes al plano «humano» (las ciudades devastadas anteriormente comentadas) con otros mucho más fantásticos. Para recorrer todos estos parajes *War* podrá recurrir a su corcel, *Ruin* (Ruina para los castellano-parlantes), aunque para conseguir recuperarlo primero deberá derrotar a un imponente enemigo. Una vez conseguido, podrá montarlo en algunos de los niveles y llamarlo cuando desee. Por supuesto, también será capaz de combatir sobre su lomo, gozando de nuevos movimientos y de algunos enfrentamientos exclusivos.

War podrá montar a su corcel Ruin en algunos niveles

Todos estos elementos hacen sospechar (pues los programadores, hasta la fecha, sólo han mostrado unas cuantas secuencias de acción sin conexión entre ellas) que el tamaño del juego va ser bastante considerable, presentando un mundo coherente y no una serie de

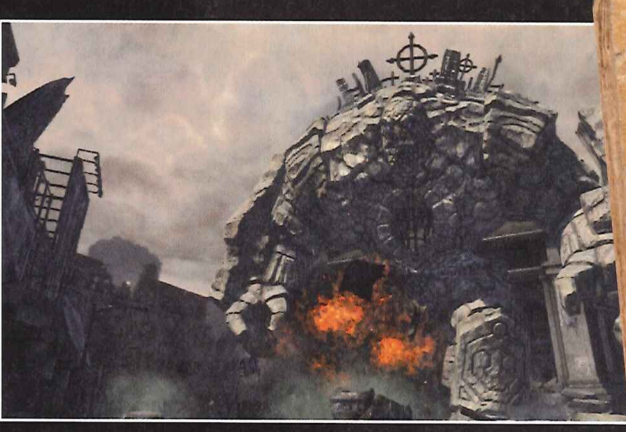




En una guerra sin cuartel entre las huestes del infierno y las fuerzas del cielo es malo encontrarse en medio, sobre todo cuando has sido despojado de gran parte de tus poderes.

El «espadón» de War se llama «Chaos Eater», y corta mucho, mucho. Pero no es el único arma blanca que portará el protagonista; también tiene una cuchilla que puede ser lanzada.

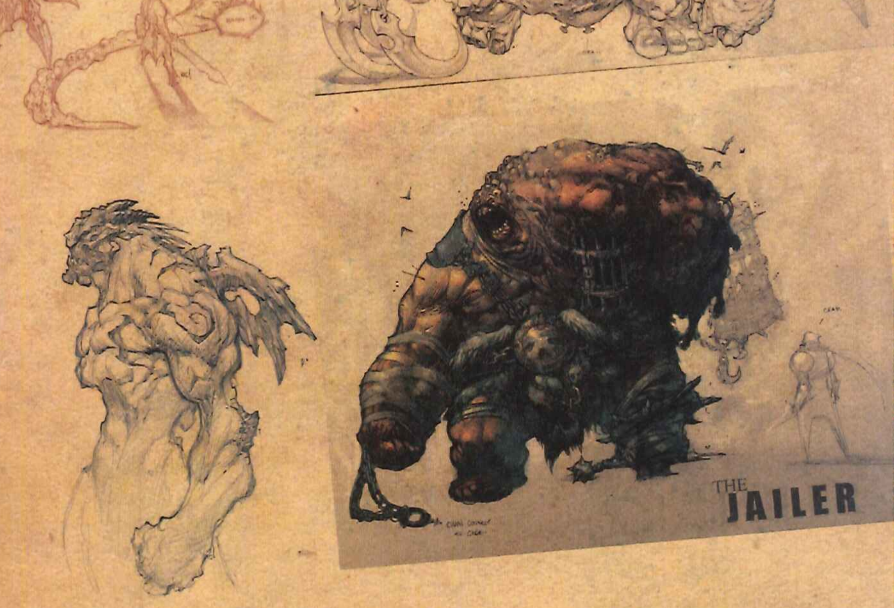




Enemigos finales como esta imponente mole formada por los escombros de los edificios de una gran ciudad estarán a la orden del día. Acabar con ellos no va a resultar nada sencillo. ¿Alguien dijo Quick Time Events?

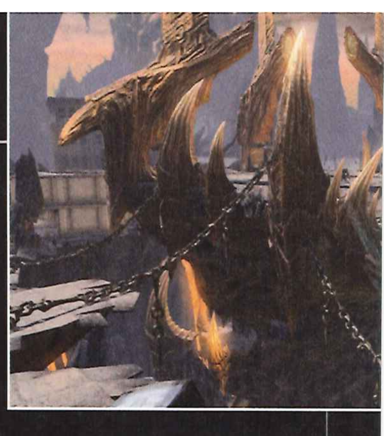


Los programadores del juego han intentado que el catálogo de movimientos de Darksiders sea el más completo entre todos sus rivales, para que el jugador no acabe recurriendo siempre a los mismos ataques.

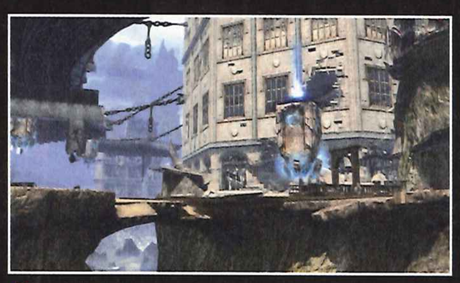


Todo lo referente al apartado visual del juego ha sido concebido por el artista del cómic Joe Madureira, que ocupa el puesto de director creativo en el equipo de desarrollo de Vigil Games. Su particular estilo toma referencias del manga para mostrar unos personajes gigantescos y excesivos, llenos de colorido. Algo que no ocurre con los escenarios, que son mucho más sobrios y sombríos, al menos en los que hemos podido ver hasta la fecha.




Samael, uno de los ángeles caídos del cielo, será también uno de los rivales de War.



Las ciudades humanas devastadas y carentes de todo rastro de vida serán parte de los escenarios por los que transcurra la aventura del jinete «venido a menos».




niveles, como ocurre en juegos similares de la competencia.

Un guerrero con aptitudes

Pero no hay que olvidar que ***Darksiders*** se basa en los enfrentamientos contra los enemigos y en las posibilidades de ataque de su protagonista. De esta manera el jugador se encontrará con un completo arsenal de armas de todo tipo. La principal es la gran espada -llamada «Chaos Eater»- que porta en la espalda, con la que podrá realizar todo tipo de movimientos y *combos*, ya sea en tierra, aire o a lomos de su caballo. Además, también tiene a su disposición una cuchilla que puede ser lanzada contra los enemigos, pudiendo calcular su trayectoria para que impacte sobre varios de ellos. Por último, un guantelete le permitirá efectuar movimientos muy similares a los de Nero en *Devil May Cry 4*. En cuanto a las armas de fuego, serán intercambiables e irán desde un par de pistolas gemelas a una *mini-gun*, pasando por una especie de escopeta. Pero el repertorio de movimientos también incluye algunos finales «especiales» para los enemigos más resistentes, muy parecidos a lo que hemos podido ver en la saga *God Of War*. Desde luego, en lo que respecta a *gore* y brutalidad el juego de **Vigil Games** no tiene nada que envidiar a las aventuras del Dios de la Guerra.

Con juegos como éste ¿quién necesita Diablo III en PlayStation 3?

El juego se encuentra en un avanzado estado de producción, después de su largo desarrollo y, sin duda, constituye la apuesta más interesante y espectacular del género de cara a estas próximas navidades. Puede que los jugadores de consola no tengamos *Diablo III*, pero con títulos como éste, ¿quién lo necesita?



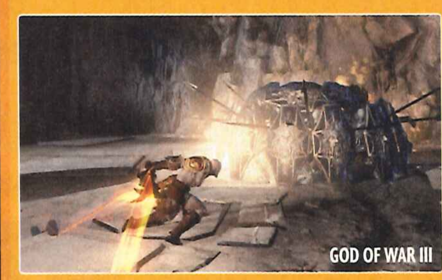


War contará con un gran repertorio de armas blancas y de fuego a su disposición



El «héroe» corriendo de espaldas a una gran explosión. Una escena típica de una película de acción...

SUS RIVALES LLEGARÁN MÁS TARDE



GOD OF WAR III

En la primavera del año próximo llegará la conclusión de la genial trilogía de Kratos, título del que beben sus competidores.



CASTLEVANIA: L.O.S.

Los compatriotas de Mercury Steam, bajo la supervisión de Kojima, preparan para 2010 este «reboot» de la saga en PS3.



DANTE'S INFERNO

Más infierno para PS3, aunque esta vez visto desde una perspectiva más clásica en este arcade de EA, también para el año que viene.





Los ángeles del cielo no son tan inofensivos como nos los pintan, al menos en Darksiders...



Reportaje

Un año más el duelo futbolístico comienza a fraguarse en pleno verano. Tanto FIFA como Pro Evolution Soccer fichan a las estrellas del momento para protagonizar el partido del siglo.

FIFA 10 VS. PES 2010

¡PRIMER ASALTO!







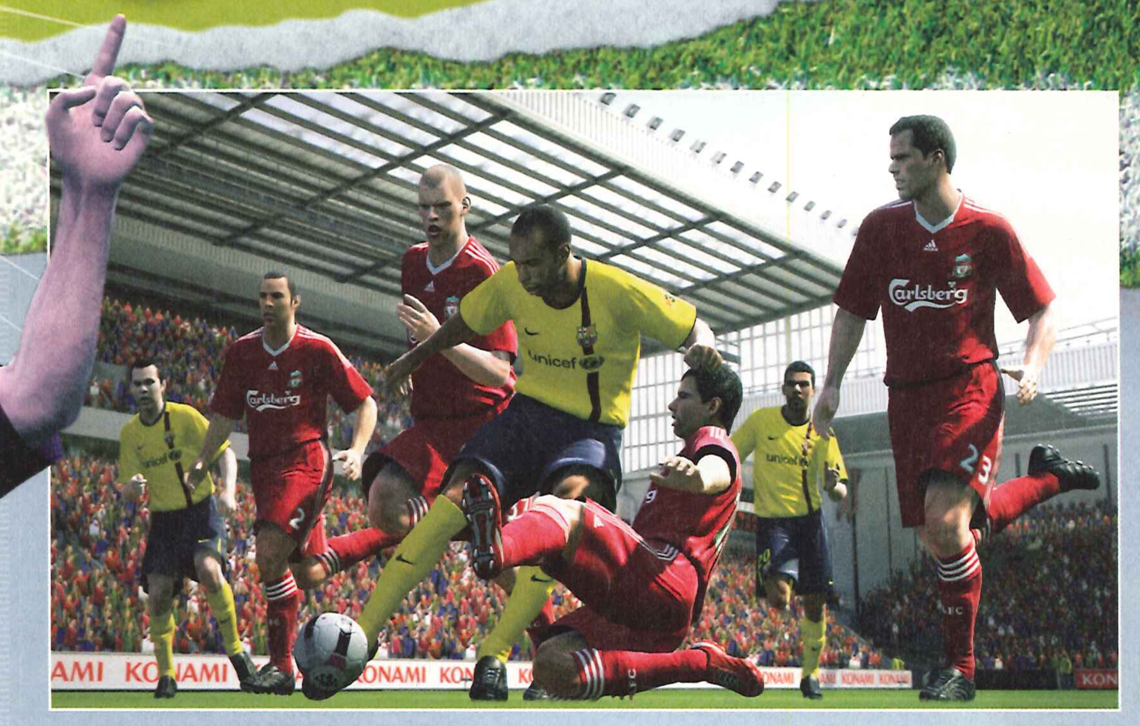
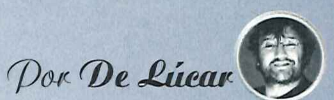



A la venta en OTOÑO 2009

A día de hoy ya hemos podido tomar dos veces contacto con *FIFA 10*. La primera de ellas fue en el precioso y vanguardista *Emirates Stadium* de Londres y la segunda en Madrid. En ambas hemos quedado gratamente sorprendidos, cosa que no esperábamos. Pensábamos sencillamente tener impresiones, mejores o peores claro está, pero para nada sorprendernos. Esperábamos una pequeña actualización de *FIFA 09*, quizá alguna que otra mejora, pero nada más. Y es que a un título tan redondo como aquél, ¿qué más se le podía pedir?

MEJORANDO LO INMEJORABLE

David Rutter, el Productor Jefe de *FIFA 10* ha querido dejarlo claro en sus presentaciones: «*Nos pasamos el año recopilando opiniones de los jugadores para mejorar sobre la base del feedback*». Esta frase, que no se ha cansado de repetir, deja muy claro que la nueva entrega estará hecha pensando únicamente en los jugadores. Por lo tanto, las novedades de *FIFA 10* no van a ser las clásicas frases eslogan del tipo «mejoras en la animación» que se suelen escuchar año tras año, sino que esta vez se han pulido cosas concretas que no gustaban a los usuarios. Algunas de ellas »

El parecido y la animación de cada jugador son absolutamente colosales. Esta es una imagen sacada de una repetición del juego, en la que podéis comprobar la brillantez y el realismo gráfico del nuevo PES 2010.

Por De Lúcar



Aunque apenas hemos tenido oportunidad de probar una beta al 60% y durante sólo media hora, ya podemos adelantar a los amantes del *PRO* una excelente noticia: ***PES 2010*** para **PS3** va a ser lo que todos han estado esperando estos años. **Konami** por fin se ha puesto las pilas y en esta edición va a mostrar muchísimas de aquellas virtudes que le coronaron como el rey del género durante tantos años. ***PES 2010*** sí va a estar a la altura de su leyenda.

TODO COMO NUEVO

Un simple vistazo basta para comprobar que estamos ante un juego radicalmente distinto gráficamente. Todo es real, creíble, perfectamente ensamblado y tanto el césped como los jugadores han abandonado aquel aspecto plástico en la apariencia y robótico en la animación. El esfuerzo de **Konami** por dotar al juego de un nuevo sistema de iluminación ha dado excelentes resultados y también impresiona el trabajo en materia de animación, completamente remozada y cuidada hasta el extremo, y la física del balón por su enorme realismo.

Para que podáis haceros una idea, las sensaciones son ahora muy parecidas a las que teníamos en **PS2**... sólo que con una calidad gráfica digna de una consola de última generación. »

Konami se jugaba todo su crédito este año... y esta vez no han fallado

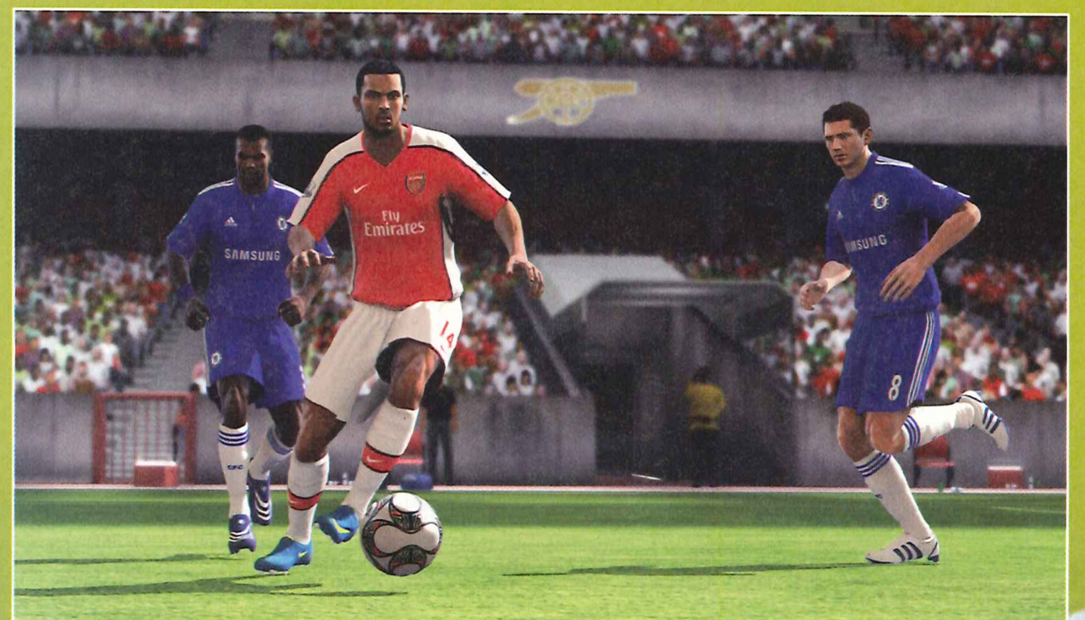






FIFA 10







Por fin podremos entrenar todo tipo de jugadas en la arena. Con un completo menú se nos permitirá ejercitar el lanzamiento de libres directos o de saques de esquina. Además, otros compañeros se incorporarán a las sesiones de entrenamiento.



En la beta, que en muchos temas estaba a mitad de programación, sólo estaban disponibles Barça y Liverpool.



IMPORTANTES MEJORAS GRÁFICAS

PES 2010 sí presentará unos gráficos a la altura de las posibilidades de PS3. Se han mejorado notablemente las animaciones de los jugadores y el grado de realismo de las iluminaciones y texturas es infinitamente superior. Era el apartado donde más necesitaba mejoras y el salto de calidad lo sitúa en unos niveles muy cercanos a los de su gran rival.

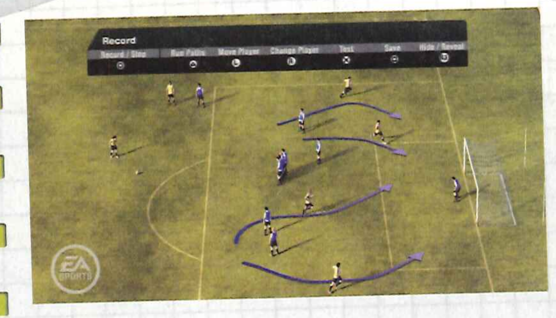
En la jugabilidad vamos a encontrar importantes diferencias, sobre todo en el ámbito táctico, donde se han incluido parámetros para crear un estilo de juego. Así, podremos hacer que nuestro equipo presione más o que juegue más por las bandas con sólo aumentar el porcentaje de la barra de cada apartado. Además del juego de equipo, tendremos la posibilidad de determinar también el estilo de los jugadores seleccionando sus características en unas nuevas cartas con sus habilidades. Los buenos tienen más «poderes» y permiten más variantes de juego, pero sólo podremos elegir cuatro acciones especiales para usar al mismo tiempo. Jugando contra la CPU la sensación es que ha aumentado la inteligencia artificial y la intensidad del juego. Lo que sí parece seguro es que habrá menos goles, mucho movimiento de balón y muy poco tiempo para pensar... casi tan poco como en aquel *PES* a la italiana de **PS2**. El control, aunque mejorado y más fluido, se parece más o menos al que conocimos en *PES 2009* y sólo hemos podido apreciar algunos retoques en los pases, algo menos automáticos y con más posibilidades en los desplazamientos largos.

Otro aspecto importante que se modificará en ***PES 2010*** será el juego en red, que en la anterior entrega daba »

» han dado lugar a ligeros retoques, mientras que otras han variado determinados aspectos jugables, como el control, casi por completo.

Por ejemplo, la gente consideraba que regatear era excesivamente difícil en *FIFA 09* debido a que los futbolistas eran demasiado rígidos y lentos a la hora de cambiar de dirección. Pues no hay problema. El estudio canadiense de **EA** se ha puesto manos a la obra para diseñar un nuevo sistema de regates de 360º que permite mover al jugador como queramos y hacia donde queramos, cosa que se nota inmediatamente nada más coger el mando y saltar a la arena para la toma de contacto. Sí, en efecto, la arena, ese lugar que precedía al menú de modos de juego y que no permitía practicar las faltas con barrera. Pues tampoco hay que preocuparse más, ya que este año se incluye la posibilidad de entrenar lo que nos dé la gana y de añadir más futbolistas a nuestras sesiones. Y así hasta más de 200 mejoras puntuales que los usuarios como tú, lector, han pedido: perfeccionamiento en la IA de los futbolistas para que reaccionen con rapidez en situaciones complicadas o para que los defensas »

FIFA 10 incluirá todas las mejoras que los usuarios pidieron el último año

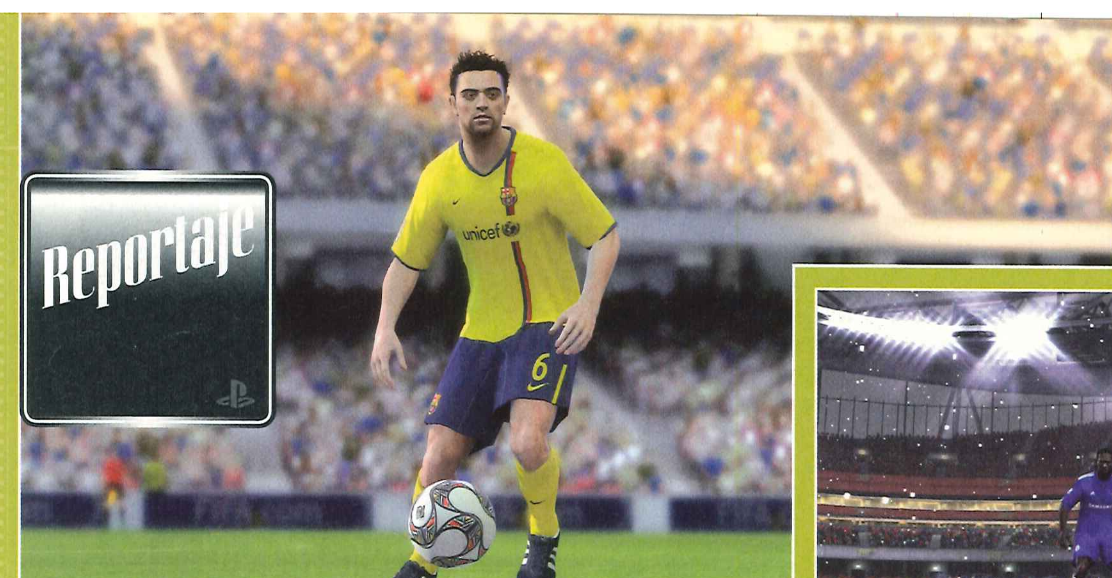


LA EVOLUCIÓN DEL BALÓN PARADO

Una de las novedades más interesantes de FIFA 10 va a ser la posibilidad de diseñar nuestras propias jugadas a balón parado para luego activarlas durante los partidos.

El tema de las licencias de las diferentes ligas sigue aún sin acalararse, pero lo que sí están confirmados son los derechos en exclusiva de la Champions League.

« Fernando Torres, el delantero del Liverpool y de la Selección Española, ha sido fichado por PES 2010 y será imagen de portada de esta nueva entrega junto a Leo Messi.





El nuevo sistema de regate en 360° te permitirá moverte hacia donde tú quieras. Se acabó eso de estar sujeto a un estricto eje de ocho direcciones. Esta es la gran aportación de FIFA 10.



cubran mejor las líneas de pase, mejoras en la física del balón para aumentar el realismo de los disparos a puerta, incremento en la variedad de ocasiones de gol, más recursos defensivos (hemos visto a jugadores incluso sacar el talón para cortar pases), mejoras en los porteros de modo que ahora tras blocar un disparo se lancen rápidamente a por el segundo tras un rechace, facilitar más la labor de regatear al guardameta, reducir el número de tiros al poste que había en cada partido, coordianar mejor a los defensas a la hora de tirar el fuera de juego, mejorar el control y la recepción del balón o incluir la posibilidad de colocarte la pelota en el pie bueno para chutar.

Es posible que algunas de estas incorporaciones te suenen a chino, pero si te decimos que, por ejemplo, la nueva IA de los defensas a la hora de analizar los espacios va a permitir que Cristiano Ronaldo no tenga toda la banda vacía para correr como pasaba en *FIFA 09*, seguramente sabrás de qué estamos hablando. Como ves, todo son mejoras sobre la base que ya se tenía. ¿Entonces por qué hemos dicho que nos ha sorprendido ***FIFA 10***? pues porque gracias al regate de 360°, la fluidez que se siente al coger el mando poco tiene que ver con la de *FIFA 09*.





NUEVO DESAFÍO TÁCTICO

Podremos crear nuestro propio estilo de juego ajustando valores a un nuevo sistema de parámetros porcentuados. También será posible elegir las características especiales de los jugadores gracias al nuevo sistema de cartas.



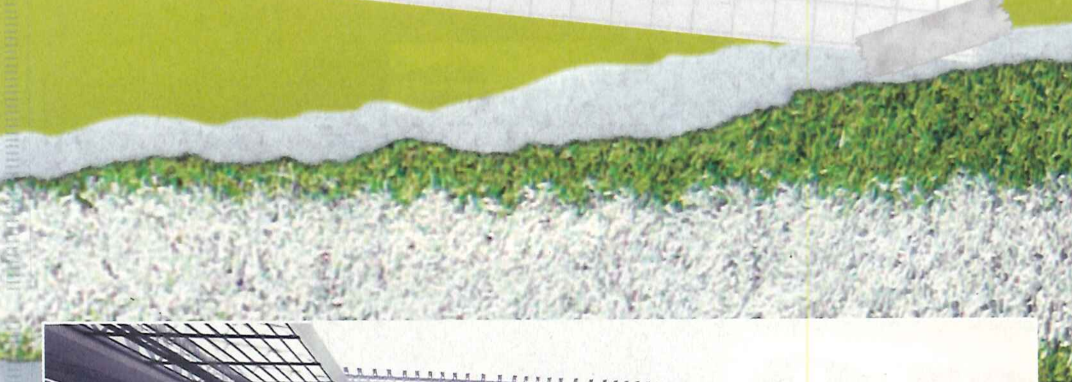


FIFA 10 EN PS2...

Incluirá varias novedades, como los informes de ojeadores o la posibilidad de elegir entre 9 estilos de ataque y 5 de defensa basados en los que utilizan los grandes equipos del mundo real.

... Y TAMBIÉN EN PSP

Poco se sabe aún de esta versión; sin embargo, David Rutter confirmó que el divertido trivial de FIFA 09 será actualizado con más preguntas propias de la nueva temporada y que además se incluirá un modo Práctica para que puedas entrenar todo lo que quieras antes de saltar al césped.





algunos problemas, y parece que aquí se van a solucionar volviendo al sistema usado en su día para **PS2**.

Muchos aspectos no han sido desvelados (normal si tenemos en cuenta el estado de programación), pero sí ha trascendido que la *Master League* tendrá importantes cambios y una estructura menos compleja. Destacable es, también, que ***PES 2010*** cuenta con los derechos en exclusiva de la *Champions League* y que el juego volverá a tener un modo especial con esa competición, aunque aún no sabemos si incluirá nuestra Liga.

Para terminar sólo una cuestión más: el Barça. Si normalmente ya lo ponían por las nubes, ganaran algo o no, imaginad este año después del triplete... simplemente de locos. Enfrentarse a ellos es sólo ver camisetas contrarias y tipos que vuelan con el balón.



Entrevista con...

David Rutter

Lead Producer de FIFA 10

¿En qué os habéis centrado a la hora de mejorar el *FIFA* del pasado año?
Hemos preferido evolucionar en todo lo que respecta a jugabilidad por encima del aspecto gráfico. Nuestro principal objetivo ha sido, atendiendo siempre al *feedback*, mejorar aquellos aspectos que no eran todo lo satisfactorios que nosotros habíamos pretendido en un principio.

¿Por ejemplo?
En *FIFA 09* era demasiado difícil regatear a la defensa debido sobre todo al control sobre el jugador. Esto lo hemos solucionado con el nuevo sistema de regates en 360º.

¿Puede este sistema de regates acabar creando un juego demasiado sencillo en el que todo sea driblar?
Confiamos en que no ocurrirá eso. La mejora era necesaria porque hasta ahora era casi imposible salir de un regate. Sin embargo, al igual que hemos renovado el control a la hora de hacer *dribblings* también hemos hecho que las entradas sean más efectivas. Eso sí, también serán algo más complicadas de realizar con éxito, pues habrá que medir bien el *timing*.

Habéis hablado también de mejoras en la IA. ¿Cómo afectan al juego?
Queremos que estos reajustes en la inteligencia artificial ayuden a ganar en realismo a la vez que mejoren la jugabilidad. Hemos tratado de pulir mucho el comportamiento que los jugadores controlados por la CPU tienen durante un partido.

¿Entonces el apartado visual es exactamente el mismo de *FIFA 09*?
Hemos incorporado algunos cambios. Por ejemplo las animaciones de correr son todas nuevas y hemos incluido también ciertos gestos sobre el campo.

Reportaje



PSPgo ¡YA LA TENEMOS!

Llegan tiempos de cambios, la era de las descargas... no te quedes atrás y evoluciona con la nueva portátil de Sony

Tras los rumores, suposiciones y las miles de terorías videolúdicas que se han suscitado en torno a la **PSPgo** desde el **E3**, por fin podemos hablar con conocimiento de causa y afirmar que es una portátil revolucionaria. Revolucionaria porque nos invita, a los usuarios, a cambiar de mentalidad, de abrirnos al nuevo mundo de las descargas, a abandonar el soporte físico... Una gran apuesta por parte de **Sony,** pero la cuestión es si nosotros estamos preparados... ¿Comprar un juego en la *Store* o en la tienda de al lado de casa? ¿Tenerlo almacenado en una estantería o en los 16 GB de la memoria interna de la nueva portátil? Quizá si el juego descargado fuera más económico que el UMD debería funcionar, pero al mismo precio es dudoso. El ser humano nació con un gen llamado Coleccionismo... Otra de las ventajas es su reducido tamaño (128 x 16.5 x 69 mm.), ventaja que para algunos se puede convertir en un inconveniente sobre todo si eres de los que tienen manos hermosas, pues tendrás que acostumbrarte al nuevo tamaño y disposición de los botones.

Por **Last Monkey** *y* **Anna**

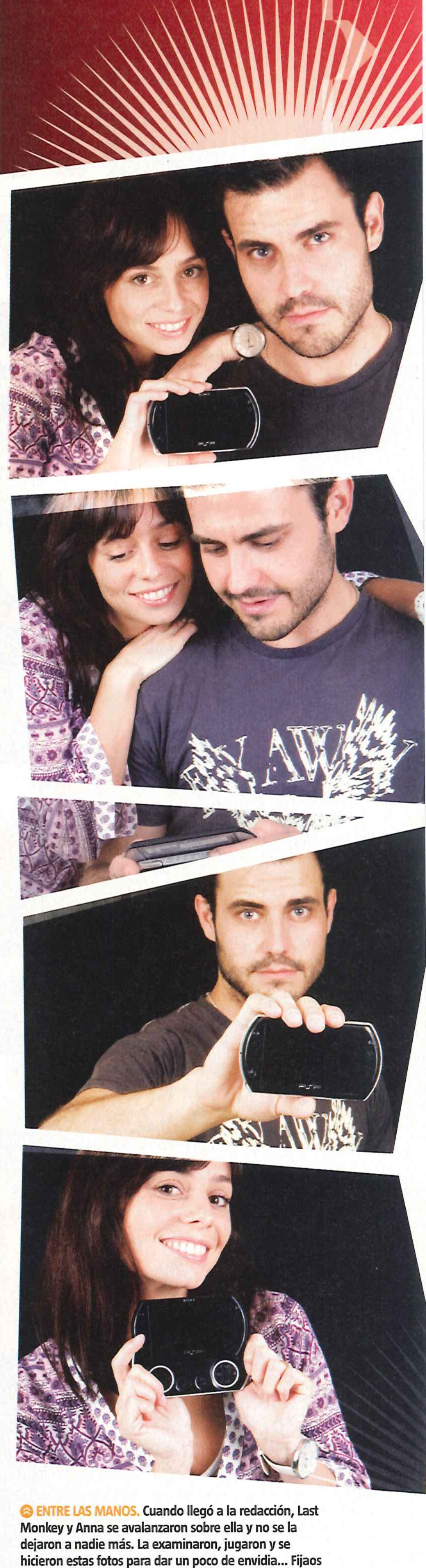
PSPgo VS. PSP 1000/2000/3000. Las comparaciones son odiosas, pero a la vista está: PSPgo es más ergonómica, ligera y con un diseño más actual que las anteriores. Es 4 cm. más estrecha y, para ello, tan sólo han sacrificado media pulgada de pantalla y creado un panel deslizante para los botones de control, el pad y el joystick. Se ha eliminado la unidad UMD y, a cambio, se ha incluido una memoria de 16 GB.

Antideslizante
En la parte trasera han eliminado el círculo de acero que encerraba el logo de PSP y han diseñado un relieve en forma de paréntesis antideslizante.

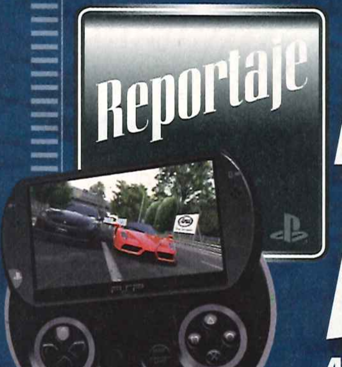
Tic tac, tic tac...
Cuando esté cerrado el panel deslizante, aparecerá un reloj y, pulsando L y R, un calendario.

LA STORE DE PSP

Ya no tendrás que ir a la tienda para hacerte con el último gran juego, accediendo a la Store podrás descargártelo. Todo lo que esté en UMD saldrá en forma de descarga digital: el precio será similar al UMD, pero también encontrarás partes de juegos a precios inferiores al título completo.



ENTRE LAS MANOS. Cuando llegó a la redacción, Last Monkey y Anna se avalanzaron sobre ella y no se la dejaron a nadie más. La examinaron, jugaron y se hicieron estas fotos para dar un poco de envidia... Fijaos lo bien compactado que está el nuevo diseño.



Los hemos probado en PSPgo

A continuación te mostramos un primer contacto con algunos de los títulos que aparecerán en PSP durante los próximos meses





MOTORSTORM ARTIC EDGE

Al igual que la aventura de Jak, la nueva entrega de la saga de conducción todoterreno llegará tanto a **PSP** como a **PS2** este otoño. Los programadores de **BigBig Studios** han diseñado doce circuitos que transcurren por los helados parajes de Alaska y han introducido dos vehículos nuevos al ya de por sí amplio catálogo de las anteriores entregas.





JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER

Los chicos de **High Impact Games** recogen el testigo de **Naughty Dog** para continuar con la historia de Jak y su inseparable amigo donde acabó la trilogía original de **PS2**. Nuevas aventuras en tercera persona con saltos, disparos, manipulación del «Eco» y muchas fases a bordo de todo tipo de vehículos.





LITTLE BIG PLANET PSP

La versión portátil de las aventuras de Sackboy y amigos no tendrá mucho que envidiar a la de **PS3**. El mismo desarrollo plataformero clásico a lo largo de ingeniosos niveles, el mismo uso de la física en objetos y **puzzles** y el mismo grado de creatividad a la hora de que los usuarios diseñen sus propios niveles y los compartan con sus colegas de todo el mundo.



PIXEL JUNK MONSTERS DELUXE

El más exitoso y divertido de los *Pixel Junk*, programado por **Q-Games**, dará el salto de **PS3** a **PSP** este próximo otoño. Se trata de una de las mejores muestras de *Tower Defense*, un género en el que la estrategia y la rapidez de reflejos se dan la mano en un desarrollo frenético. Además, incluirá todos los niveles de su expansión *Encore* como añadido en esta versión.



SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 3

La saga de *shooters* tácticos regresa a **PSP** este invierno de la mano de **Slant Six**, con novedades importantes. Entre ellas, partidas multijugador para 16 participantes a través de *ad hoc* o infraestructura, y modo competitivo para cuatro jugadores, además de una línea argumental totalmente nueva.









REPETICIONES
Tan espectaculares como siempre, son seña de identidad de la serie.





LA BELLEZA ES SU MECÁNICA

Nissan, Ferrari, BMW, Audi o Citroën serán sólo algunos de los muchos fabricantes de vehículos que estarán representados en el juego. Como siempre, para acceder a los vehículos más potentes, como este Ferrari Enzo de la imagen, tendrás que pasar muchas horas delante del juego.

GRAN TURISMO PSP

Jugamos al clásico simulador de conducción de Polyphony Digital revitalizado en la nueva PSPgo

Y al hacerlo no podemos sino recordar las dos entregas aparecidas en **PlayStation 2**, pues las similitudes son muchas. La portátil de **Sony** ha conseguido igualarlas en calidad, e incluso superarlas. Corriendo con extrema fluidez a 60 *fps*, este nuevo capítulo de la serie de conducción cuenta con todo lo necesario para hacerse con el trono del género en la portátil sin muchos problemas. Dentro del UMD o del archivo descargado (pues podrá ser adquirido de ambas formas este próximo mes de octubre) el jugador encontrará más de 800 vehículos distintos, modelados a partir de sus homónimos reales. Fabricantes de todo el mundo estarán representados y además, cada uno de ellos incluirá variaciones de sus colores oficiales. En cuanto a los circuitos, habrá más de treinta que se doblarán en número al permitir muchos de ellos varios trazados distintos.

En cuanto a modos de juego, se incluirá el llamado Desafío que posibilitará ir desbloqueando vehículos a lo largo de más de cien pruebas diferentes, y para los que quieran correr sin mayores complicaciones, existirá el modo *Arcade*. Por supuesto, también se podrá competir contra otros jugadores, cuatro en total, vía *ad hoc*. Además se podrán intercambiar vehículos de esta manera.



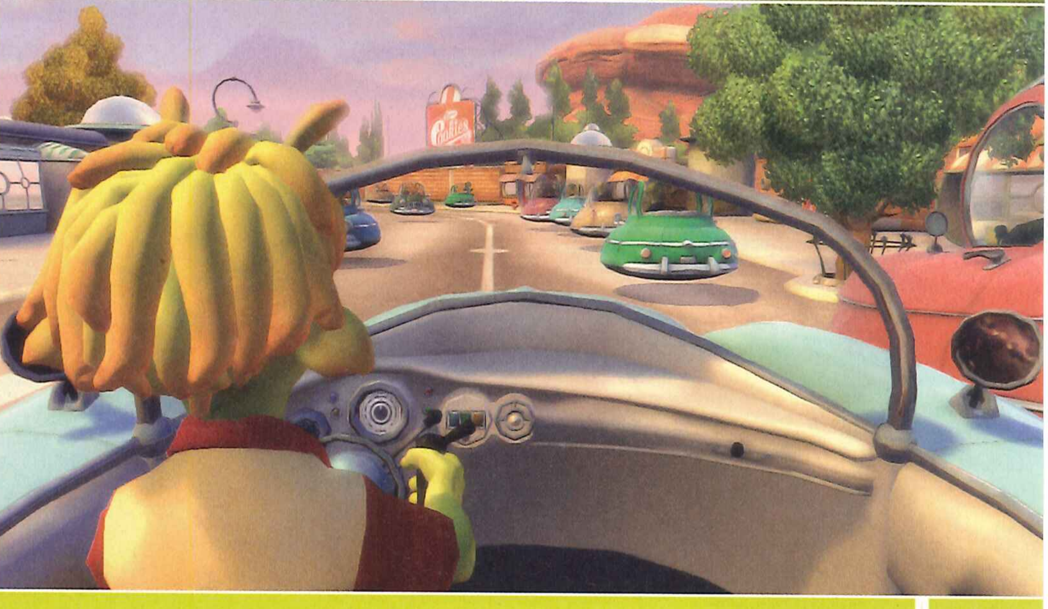
Reportaje

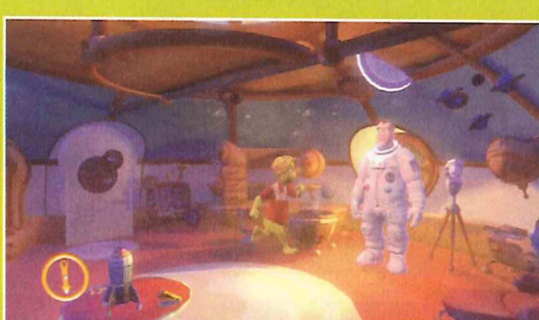
¡TIEMBLA, PIXAR!

Siete años de trabajo, 70 millones de dólares de presupuesto, un guion firmado por Joe Stillman (guionista de *Shrek* y *Shrek 2*) y estreno simultáneo en 3.800 salas de EE.UU. durante el puente de Acción de Gracias (la fecha más importante del año para la cartelera USA). No hablamos de lo nuevo de **Pixar**, sino de una producción española, la primera obra de **Ilion Animation Studios**, que cuenta en su V.O. con las voces de Dwayne «The Rock» Johnson, Jessica Biel y Gary Oldman. El astronauta Chuck, atrapado en una civilización extraterrestre que recuerda a la América de los 50, sólo podrá contar con la ayuda del joven Lem para volver a casa mientras la paranoia y el pánico «por ese horrendo invasor de piel rosada» se propaga entre los habitantes del planeta. Si no podéis esperar al estreno en España el 27 de noviembre, en la red ya circulan un par de tráilers.

Por Nemesis







PLANET 51
EL VIDEOJUEGO

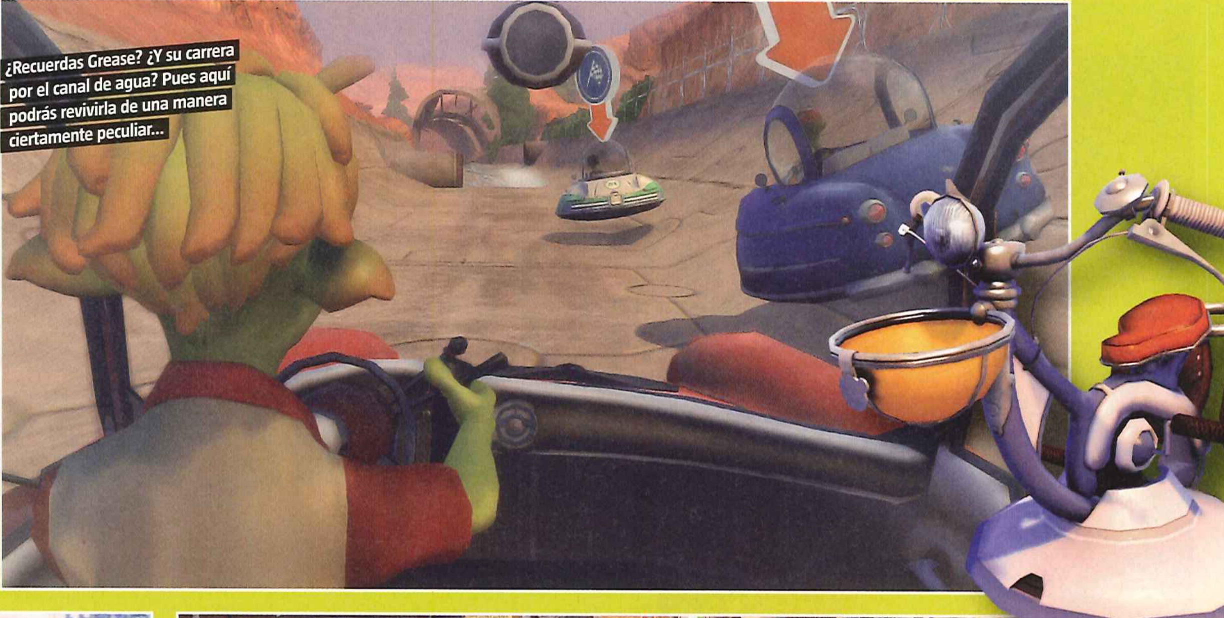
A la venta en **NOVIEMBRE**



Pyro Studios y Sega adaptan la película más ambiciosa de la historia del cine español. Es hora de pensar en verde.

Imagina por un momento un idílico suburbio: barbacoa en el jardín, niños repartiendo periódicos en bicicleta... cuando de repente aterriza un invasor de mas allá de las estrellas. ¿Un argumento demasiado visto, típico de la ciencia ficción de los años 50? ¿Y si te dijera que el invasor es un astronauta humano y los sorprendidos vecinos los extraterrestres? Con esta tronchante premisa arranca *Planet 51*, el arrollador debut de la española **Ilion Animated Studios**, un largometraje de una factura visual capaz de rivalizar -e incluso superar- a las últimas producciones **Pixar**. Y que contará por supuesto con su adaptación a videojuego. Y los encargados de ello serán nada menos que **Pyro Studios**, la compañía responsable de clásicos de la talla de *Commandos*. Trabajando, codo con codo, con el equipo de la película (no en vano, el Dtor. de *Planet 51*, Jorge Blanco, fue el director de arte de la saga *Commandos*), **Pyro** ha recreado el particular y divertido universo del filme en un juego tipo *Sandbox* que nos recuerda mucho al extraordinario *The Simpsons: Hit & Run*. Acción a pie y sobre todo a bordo de vehículos, protagonizada por Lem (el *teenager* alienígena) y el desconcertado astronauta Chuck, en una historia dividida en tres actos que arranca antes de los sucesos narrados en la película. »

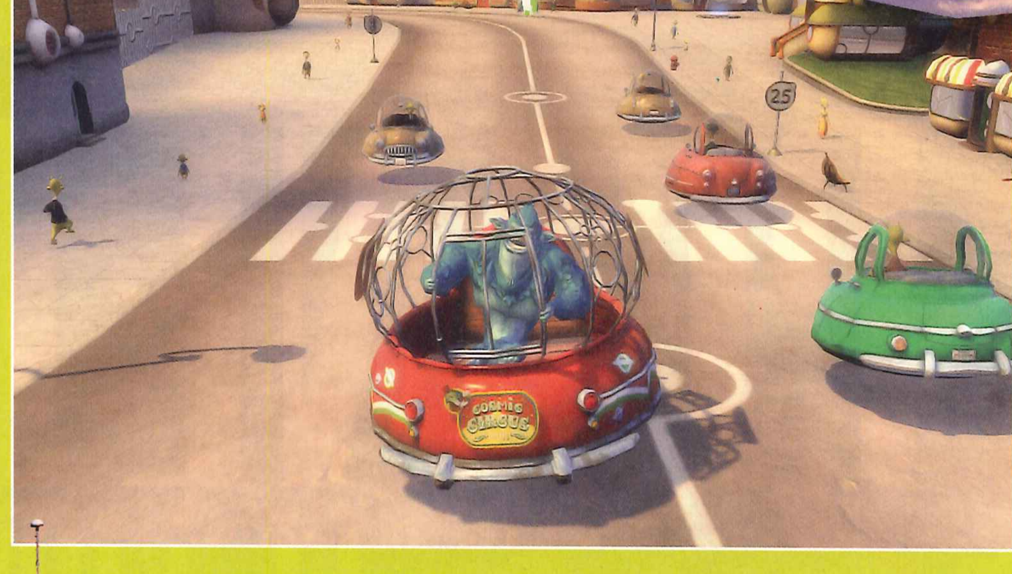




¿Recuerdas Grease? ¿Y su carrera por el canal de agua? Pues aquí podrás revivirla de una manera ciertamente peculiar...



Planet 51 estuvo presente en la reciente feria E3, formando parte del stand de Sega, distribuidor mundial del juego.



Utilizando el motor *Unreal 3*, los grafistas de **Pyro Studios** han creado un entorno que recuerda mucho a la América de los años 50, pero con un toque alienígena muy particular. Podremos participar en carreras de coches al estilo *Grease* (incluirá un modo multijugador a lo *Destruction Derby*, al margen de la aventura central), veremos vehículos inspirados en modelos clásicos (hay por ahí una furgoneta muy parecida a la *Caravelle* de Wolkswagen de la que aún no podemos hablar... ejem), daremos esquinazo a las fuerzas del ejército (empeñadas en diseccionar al pobre Chuck)... y todo ello con una total libertad de movimientos.

El término «GTA para toda la familia» se oyó unas cuantas veces durante nuestra visita a las oficinas de **Pyro Studios**. Y es que en ***Planet 51*** no hará falta robar los coches: sus conductores estarán encantados de acompañarte en la aventura, aunque también podrás conseguir tus propios vehículos que irán sufriendo daños tras tus encontronazos con policía y ejército. Hay confirmados 35 vehículos diferentes, pero la cifra aumentará antes de que el juego llegue a las tiendas el próximo noviembre, distribuido por **Sega** a nivel mundial. Los padres de *Sonic* confían en arrasar en ventas tanto como **DeAPlaneta** (distribuidora del filme en España) en conquistar a los espectadores de todas las edades.

De momento, ***Planet 51*** ya se ha ganado el corazón de la NASA: por primera vez en la historia, la agencia espacial ha autorizado el uso de su logo (que Chuck luce en su uniforme) en un videojuego. Todo un orgullo para una producción 100% española que vuelve a demostrar que en cuestión de talento, **Pyro** va sobrada.

Planet 51 permitirá pilotar más de 35 vehículos diferentes

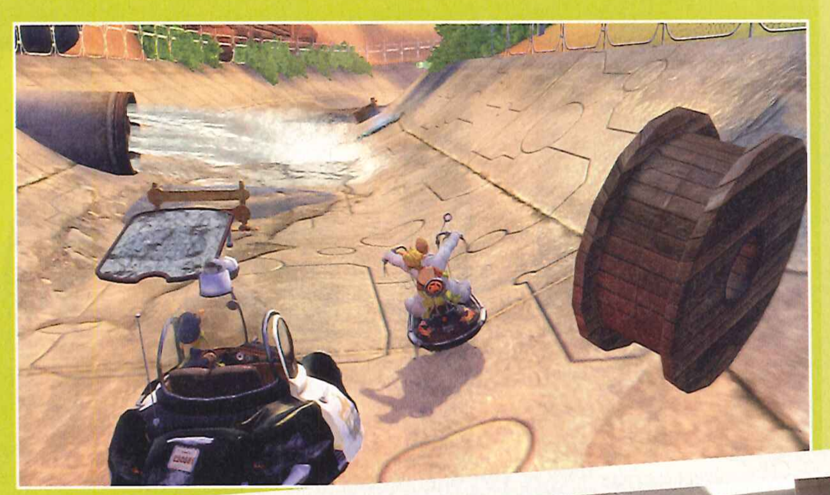




Planet 51: El Videojuego transcurrirá en tres actos, cada uno con un escenario en el que podrás moverte libremente.



Los habitantes del Planeta 51 no se tomarán demasiado bien la visita del invasor. Podrás comprobarlo en las partes de juego protagonizadas por Chuck.



Lem y Chuck, huyendo de la fuerza policial a bordo de una chopper marcianesca. El control de los coches, que planean, es un tanto particular.

UN DÍA EN ILION & PYRO STUDIOS

La magia y el talento que ha dado vida a ***Planet 51*** (tanto la película como el videojuego) no proviene de Hollywood, ni de Silicon Valley, sino de un sitio más cercano: Alcobendas. Hasta allí nos fuimos para conocer de primera mano cómo ha sido el desarrollo de la película y cómo se está llevando a cabo su adaptación a **PS3** entre dos compañías que tienen mucho en común. Ambas, **Ilion Animation Studios** y **Pyro Studios**, pertenecen al **Grupo Zed**, comparten edificio, y fueron creadas por Ignacio Pérez Dolset, el fundador de **Pyro Studios**, que en 2002 apostó por construir un estudio de animación capaz de competir con las producciones de EE.UU. Durante los dos años de desarrollo de ***Planet 51: El Videojuego***, la sinergia entre **Ilion** y **Pyro** ha sido total, lo que ha supuesto una gran ventaja respecto a las adaptaciones a consola de otros filmes de animación.



J.M. García Blanco (Dtor. del juego) y LuisFer Fernández (Jefe del Estudio) nos acompañaron durante buena parte del tour.

Desde hace dos años, la gente de Pyro ha trabajado codo con codo con los diseñadores y animadores de Ilion.

Los testers, enfrascados en la supervisión de la versión PS3 de Planet 51, ni notaron nuestra presencia.

Arriba, Mateo Pascual (Dtor. del Departamento de Audio) nos hace una demo de la música. A la derecha, 50 Teras nos contemplan.



ETERNA JUVENTUD

PS

La que fue la bestia negra se reinventa, se alimenta de nuevos juegos y, encima, baja de precio

Si pensabas que **PS3** iba a acaparar la atención de todas las compañías y que los usuarios sólo iban a jugar con la nueva niña de **Sony**, estás muy equivocado. **PS2** y **PS3** conviven en armonía y se dan la mano como dos buenas hermanas. Y más ahora que, con la bajada de la 128 *bits* a 99,99€, seguro que la escalofriante cifra actual de 5 millones de unidades vendidas en España se multiplicará. Pero no sólo por la bajada de precio, sino porque **PlayStation 2** está viviendo otro, de tantos que ha tenido, momento dulce. Primero porque la consola ha sido rediseñada haciéndola aún más compacta al tener integrada la fuente de alimentación y, segundo porque, a los centenares de juegos que se listan ya en el catálogo de **PS2**, hay que sumarle otros tantos tales como *Silent Hill: Shattered Memories, MotorStorm Artic Edge, Jak & Daxter: The Lost Frontier*... Hasta alcanzar los 1900 juegos durante el transcurso del año.

PS2 TODA UNA PIONERA

Es el sistema de entretenimiento más popular de la historia, no sólo porque 136 millones de personas en el mundo tienen una en casa, sino porque es la que socializó los videojuegos con *EyeToy, SingStar* y *Buzz!*. Sin olvidar, que fue la que estrenó el juego On-line con *SOCOM* (2003).



99,99 €

¡La consola que nos socializó!

En 2003 Sony nos puso en forma con un innovador juego, EyeToy: Play. Después, SingStar (2004) nos sacó la estrella que todos llevábamos dentro y Buzz! (2005) nos hizo jugar con toda la familia. Propuestas que otras compañías han utilizado posteriormente para sus consolas.

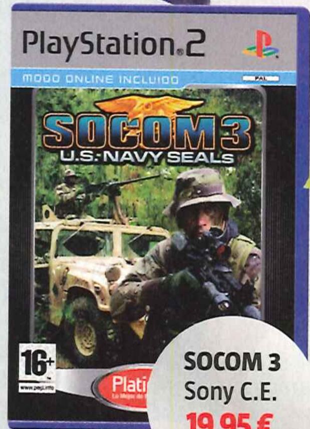


BUZZ! QUÉ SABES DE TU...
Sony C.E.
29,95 €



SINGSTAR POP 2009
Sony C.E.
39,95 €

EYETOY KINETIC
Sony C.E.




EYETOY PLAY
Sony C.E.

SOCOM 3
Sony C.E.
19,95 €



E.T. PLAY HERO Y POM-POM
Sony C.E.
19,95 €



Los modelos

La primera PS2 fue lanzada en 2000, robusta y de color negro. Tres años después, manteniendo las dimensiones, salió Plata Satinada y Aqua. En noviembre de 2004 crearon PS2 Slim: la remodelaron, la hicieron más pequeña y en rosa, negro y satin silver. Ahora, coincidiendo con la bajada de precio, han integrado al modelo Slim la fuente de alimentación.

El último retoque

Si eres de los que te vas a hacer con una PS2 por tan sólo 99,99 € ten en cuenta que tiene una gran ventaja con respecto al modelo original Slim, y es que la fuente de alimentación está integrada.

12 juegazos a tu alcance

El catálogo de juegos de **PlayStation 2** presume de ser una de los más extensos del sector; de aquí a finales de año alcanzará los 1.900 títulos. *Shooters*, plataformas, gloriosos *RPG*, sociales, *sandbox*, de acción, *beat'em-ups*... hay para todos los gustos. Hemos hecho una selección de los mejores juegos que a día de hoy podrás encontrar en las tiendas y a un precio más que tentador.

GUITAR HERO METALLICA
Activision
89,95€

MIDNIGHT CLUB 3
Rockstar
9,99 €

NARUTO 4
Bandai Namco
29,95 €

PERSONA 4
Square Enix
29,95 €

ROCK BAND 2
EA
39,95 €

INDIANA JONES
Activision
29,95 €

Los periféricos

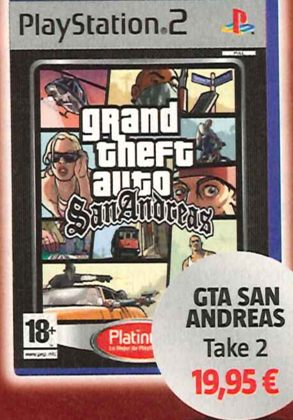
Desde que en 2000 PS2 irrumpiera en el mundo de los videojuegos, Sony C.E. no ha cesado en su afán de hacerla cada vez más y más jugable con multitud de periféricos, reinventando así la manera de jugar con una consola doméstica.

EyeToy. Similar a una webcam, detecta tus movimientos y reproduce las acciones en los juegos Play, Kinetic...

Buzzers. Necesarios para jugar a Buzz! Estos pulsadores son los que hacen que te sientas como en un concurso de TV. Son wireless.

G-Con. La pistola que Namco diseñó para su saga arcade Time Crisis. Apunta al televisor y dispara.

Micros SingStar. Ahora sin cables para que no tengas ningún tipo de ataduras a la hora de cantar.



GOD OF WAR II
Sony C.E.
19,95 €



GTA SAN ANDREAS
Take 2
19,95 €

PES 2009
Konami
19,95 €



TRILOGÍA JAK & DAXTER
Sony C.E.
39,95 €



TRILOGÍA RATCHET & CLANK
Sony C.E.
39,95 €



TRANSFORMERS
Activision
29,95 €

Y lo que está por llegar...



JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER
La historia comienza donde terminó la tercera entrega. Así pues, una vez más, deberás proteger el planeta del «eco oscuro». Su lanzamiento se prevé en otoño.



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
Se trata de un remake del original con gráficos y jugabilidad mejorados. El jugador controlará de nuevo a Harry Mason en busca de su hija por la ciudad de Silent Hill.



GUITAR HERO 5
The Rolling Stones, Bob Dylan, Johnny Cash, Santana y muchos más serán cabezas de cartel de esta nueva edición en la que se podrá usar los periféricos de World Tour para ofrecer una experiencia de juego realista y divertida.

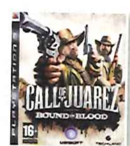


MOTORSTORM: ARTIC EDGE
La frenética conducción de la que hace gala en PS3 también la podrás disfrutar en PS2 en otoño. La gran novedad con respecto a las versiones next gen es que las carreras se desarrollan en las tierras de Alaska.

TEST

El juego comienza durante la Guerra de Secesión Americana. Y pronto usaremos armas tan expeditivas como la Gatling.





Género
Acción
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Techland
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano / Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.callofjuarez.com
16+

CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD

PRECUELAS CLICHÉS Y CAÑONES HUMEANTES

Vayamos al grano y pongamos en antecedentes al mismo tiempo: ***Bound In Blood*** tiene una actitud tan desprejuiciada como el primer *Call Of Juarez*. Era éste un *western* de acción en primera persona consciente de sus limitaciones (técnicas, principalmente), pero falto totalmente de complejos a la hora de, aún exponiéndolas, construir sus adictivas y muy satisfactorias mecánicas de tiroteo frenético y hasta su pequeño escarceo con el sigilo y la plataforma en primera persona a través de uno de sus dos personajes. Además, poseía una historia, si bien repleta de clichés heredados de una larga tradición de *western* cinematográfico, funcional y arquetípica, capaz de poner en movimiento y de cohesionar la acción del juego y sus diferentes dinámicas. No es que el juego se cayera a pedazos, cuando hablamos de exponer sus limitaciones, pero el aroma a bajo presupuesto era evidente. Es por esto, precisamente, que sorprendió su desparpajo y robustez en lo que a fin de cuentas importaba: pegar tiros.

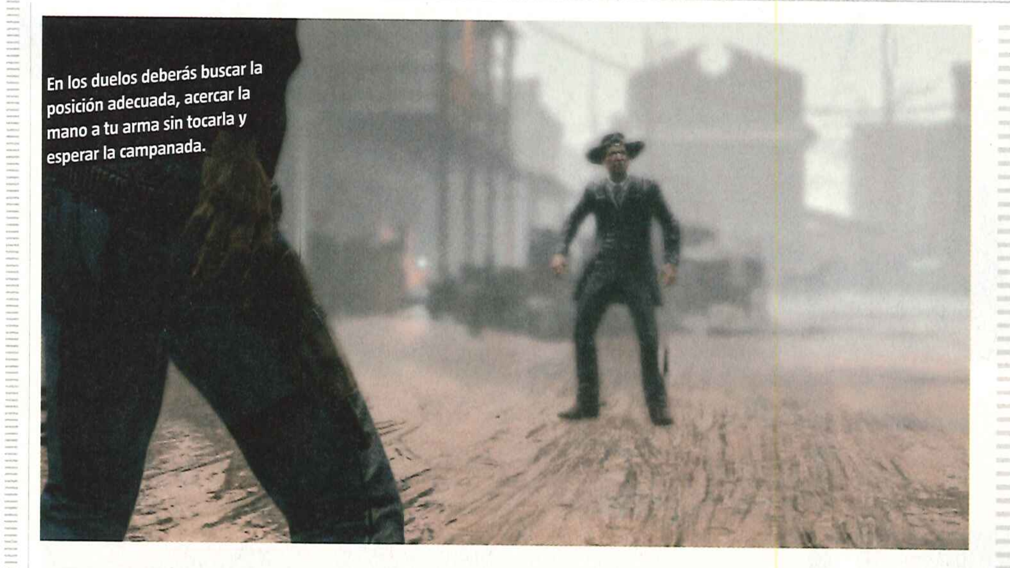
VALE, Y ÉSTE... ¿QUÉ?

Techland, con ***Bound In Blood***, no se olvida de esta actitud y acomete ciertos riesgos ofreciendo más de lo que ya había en la primera entrega, aún a pesar de exhibir ciertas debilidades técnicas, principalmente en términos de rendimiento gráfico. Por un lado, en cuanto a diseño, vuelven los dos personajes alternativos, los dos hermanos McCall. Éstos comparten hilo argumental, por lo que la gran mayoría de capítulos podrán jugarse con uno u otro (en lugar de separar niveles por personaje), cada uno con rasgos diferentes. Combate cercano frente a larga distancia, fuerza bruta frente a ese ligero componente de plataformas que vuelve tímidamente y diferentes modos de Concentración: Ray puede fijar múltiples disparos sobre diferentes objetivos con sus dos pistolas y Thomas dispone de un disparo rápido y de apuntado automático. Además, a diferencia de la primera parte, ahora encontramos un par de secciones del juego de entorno abierto, donde los hermanos McCall podrán moverse con total libertad a lomos de un caballo, realizar misiones secundarias y aprovisionarse de mayor variedad de armas en la tienda de cada región. Los entornos lineales, no obstante, también exhiben mayor tamaño y refinamiento gráfico, consiguiendo una más que satisfactoria fidelidad al espíritu del *western* (bosques entre montañas y cañones, amplias zonas desérticas...). Rasgos, todos ellos, que fácilmente cumplirán las expectativas del jugador del primer *Call Of Juarez*.

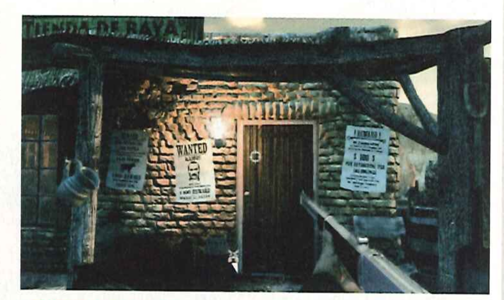
Techland da un paso arriesgado al construir esta versión como una precuela. En su afán de contar los sucesos »

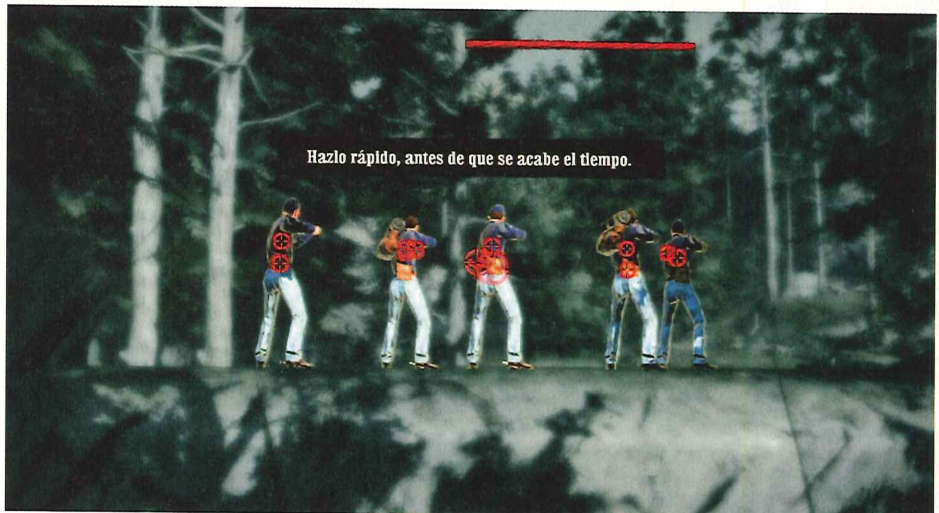
LA ALTERNATIVA

DAMNATION
Lo más parecido a un western en PS3. Western steampunk, de hecho.


En los duelos deberás buscar la posición adecuada, acercar la mano a tu arma sin tocarla y esperar la campanada.

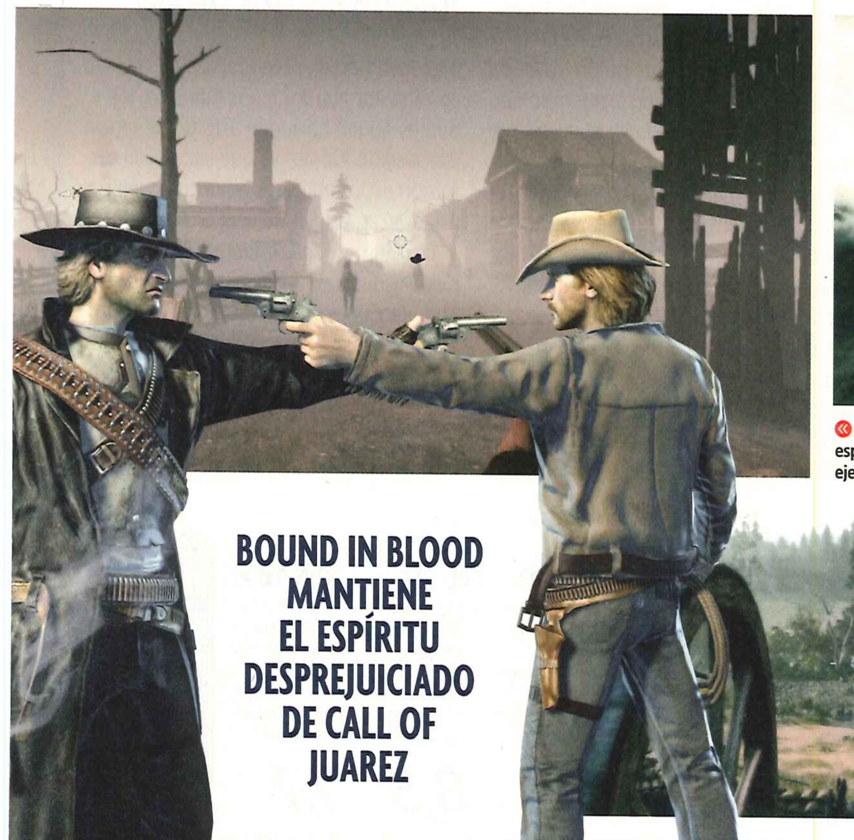

GASTA TUS DÓLARES. En puntos estratégicos de ciertos niveles, y en los de entorno abierto, encontrarás tiendas de armas y suministros donde mejorar tu arsenal y conseguir munición.


PISTOLERO FREELANCE. En los niveles de entorno abierto (como el de la captura inferior y ésta de aquí arriba) encontrarás misiones con las que ganar unos cuantos dólares extra.



El modo Concentración de Ray permite fijar objetivos hasta el total de las balas disponibles en sus dos pistolas. Una forma efectivísima de acabar con grandes grupos de enemigos con un solo y letal movimiento balístico.


¡QUIETO! Los problemas técnicos de Call Of Juarez se evidencian cada vez que hay un punto de control: la pantalla se congela durante demasiados segundos. Soportable, pero elocuente...



Algunos escenarios son realmente espectaculares. La ciudad fantasma, por ejemplo, o alguno de los grandes bosques.

En el modo Concentración de Thomas simulas la acción de amartillar la pistola con la mano usando el stick del mando.

BOUND IN BLOOD MANTIENE EL ESPÍRITU DESPREJUICIADO DE CALL OF JUAREZ





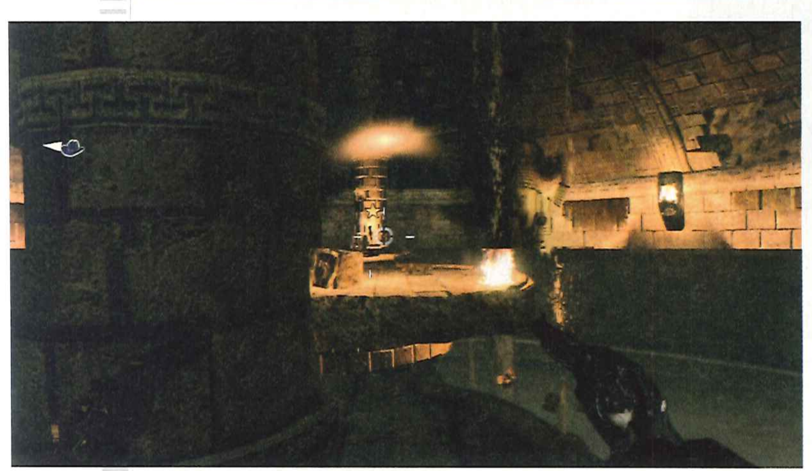


Thomas tiene a su disposición una cuerda con la que encaramarse a algunas zonas en los escenarios.



William McCall, el tercer hermano del clan protagonista de Call Of Juarez, es en realidad el narrador de la historia. Un joven cura que daría su vida por enderezar el tortuoso camino que sus hermanos mayores han decidido tomar.







Como reza el cartel, el cuchillo es un arma de sigilo. Y una que, no obstante, usarás más bien poco a lo largo del juego...



No vamos a destacar como algo positivo el tratamiento poquísimo documentado de los indios: ¿navajos y totems?

que llevan a los acontecimientos de la primera entrega y teniendo que jugar con lo que el jugador ya sabe acerca de los personajes, los desarrolladores hacen algunos equilbrios para mantener la tensión y ejecutar giros de guión, cayendo a veces en un dramatismo exagerado que de algún modo distrae de lo, nuevamente, importante: pegar tiros.

Este aspecto, en cualquier caso, está tan cuidado como en *Call Of Juarez*: las armas disponibles son variadas y con diferencias evidentes, con lo que el jugador podrá experimentar hasta encontrar la que se amolde más a su estilo de juego. Los modos Concentración, por otro lado, son un gran añadido, más útil que estética o narrativamente destacable. Además, se ha implementado un sistema de cobertura, algo testimonial, pero práctico para quien consiga dominarlo. Y, por supuesto, los duelos siguen haciendo acto de presencia. Demasiado, tal vez, ya que cada nivel o misión en los entornos abiertos acaba con un, a veces, artificioso cara a cara.

EL MULTIJUGADOR ES UNA GUINDA PERFECTA A UN JUEGO MÁS QUE DIGNO

En resumen, ***Call Of Juarez: B.I.B.*** es un juego de factura modesta, salpicado de imperfecciones aquí y allá, pero sin miedo a intentar nuevas mecánicas. Y que, al final, consigue atrapar al jugador, hacerle disfrutar con su principal faceta balística y arrastrarlo hasta la escena final. Que, en resumidas cuentas, es lo que importa.

EVALUACIÓN



Divertido de principio a fin, con cierta variedad y desparpajo a la hora de intentar cosas (entornos abiertos). Escenografía espectacular.



Algunos problemas técnicos más estéticos que lastrantes de la jugabilidad. Que los apaches parezcan sioux. Cierto abuso del melodrama.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El apartado más fuerte y débil a la vez: fuerte estéticamente, débil por fallos técnicos, incluso en secuencias.	Doblaje correcto, banda sonora comedida. Pero destacable en los constantes piques entre los hermanos.	El apartado más cuidado, sin duda: los combates son furiosos y excitantes, y el juego no decae.	No es un juego de rol japonés, pero en su contexto, acción en primera persona, es más que correcto.	Ocho mapas, cinco modos y uno que recrea eventos famosos del Viejo Oeste. Un multijugador más que digno.	El aspecto más problemático: el juego se arriesga con grandes escenarios, pero paga un poco el atrevimiento.
8,0	8,1	8,8	8,5	8,5	7,7



TOTAL

Una propuesta muy digna y entretenida para fans del western y la primera persona.

8,5

TEST

PS3

Foreman, aún con pelo, nos muestra cómo regar la lona del ring con la sangre y la saliva de nuestros rivales.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Sports Burnaby
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (1342 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.easports.com/fightnight

16+

FIGHT NIGHT ROUND 4

PUÑOS ARRIBA DIENTES FUERA

Fuerza bruta frente a técnica. 45 leyendas del cuadrilátero frente a un púgil creado por ti. El simulador de boxeo más espectacular de todos los tiempos frente a un pasado glorioso lleno de juegos que fluctuaban entre el *arcade* y la simulación pura y dura. ***Fight Night Round 4*** ha llegado, y para los *fans* del boxeo ya nada será igual por multitud de motivos. Sus gráficos hiperrealistas, aún más pulidos que los de la tercera entrega (lo que ya son palabras mayores), una jugabilidad infalible capaz de satisfacer tanto a los jugadores más técnicos como a los amantes del mamporro directo, una IA diabólica y combates On-line que te crearán miles de enemigos por todo el planeta. ¿Cansado de combates directos contra un amigo o rivales On-line? Te espera el modo *Legacy*: crea tu boxeador desde cero (usando la cámara *PS Eye* para escanear tu jeto y verte convertido en un Rocky de saldo), gestiona tu calendario de combates, entrena duro e irás ascendiendo de categoría hasta enfrentarte a los mejores púgiles de la historia.

ALI, TYSON Y OTRA BUENA GENTE

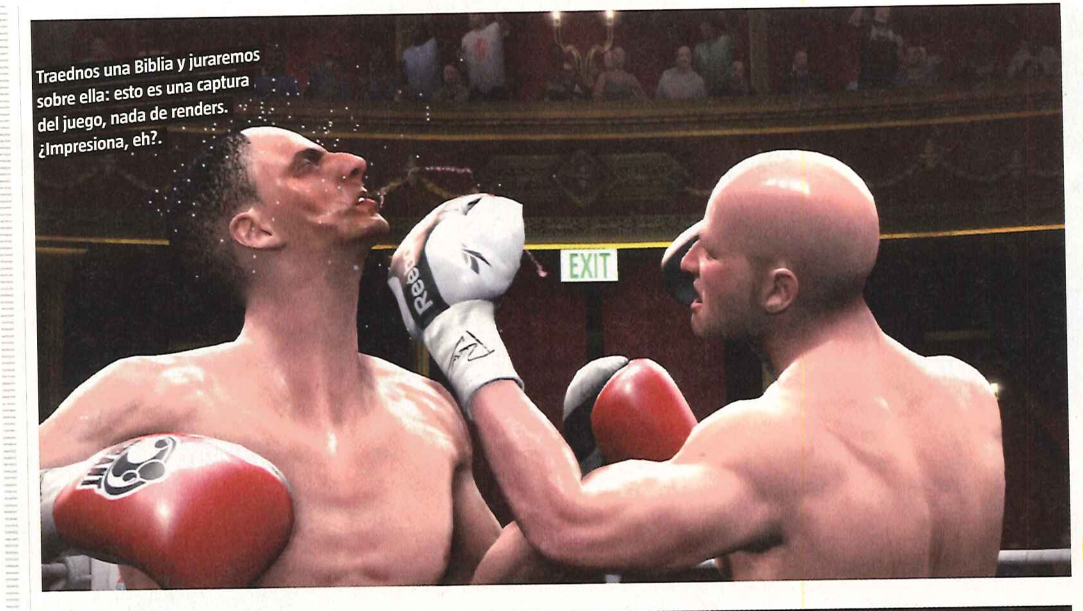
EA Sports Burnaby nos devuelve a 45 leyendas del cuadrilátero en su mejor momento, desde Jake LaMotta hasta Julio César Chávez y un George Foreman con pelo. Revive a tu manera el *Rumble In The Jungle* o descubre cómo habría sido un combate entre Mohammed Ali y Mike Tyson. En ***FNR4*** podrás explotar hasta las distancias cortas: lanza golpes secos al hígado o empuja a tu rival para ponerle a la distancia perfecta para lanzar un directo. Gracias a la IA *R.E.A.L.*, cada púgil se comporta tal y como lo haría en la vida real, detectando tus puntos flacos y dando la vuelta a un combate que parecía perdido. Pero claro, todo cambia al jugar contra otro humano. Cada usuario es un mundo, y un combate de lo más técnico y civilizado puede convertirse en una reyerta de bar tras un par de golpes bajos. Por no hablar de los *Signature Moves*, un golpe especial -y específico de cada luchador- que pone el toque *arcade* a tanto realismo. Los dos años transcurridos desde *FNR3* no podrían haber sido más beneficiosos para la franquicia. Este «Cuarto Round» no sólo es un espectáculo para la vista: su intuitivo sistema de control y un sonido brutal lo convertirán en el huésped favorito de tu **PS3** durante meses. Ya lo verás, ya.

CAPAZ DE SATISFACER A LOS JUGADORES MÁS TÉCNICOS COMO A LOS AMANTES DEL MAMPORRO DIRECTO

LA ALTERNATIVA



FIGHT NIGHT ROUND 3. El único capaz de alcanzar la calidad de FNR4, aunque los años le pesen.


Traednos una Biblia y juraremos sobre ella: esto es una captura del juego, nada de renders. ¿Impresiona, eh?.



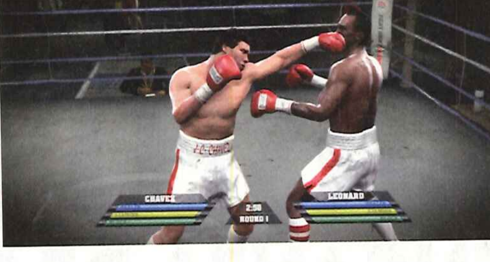


ON-LINE

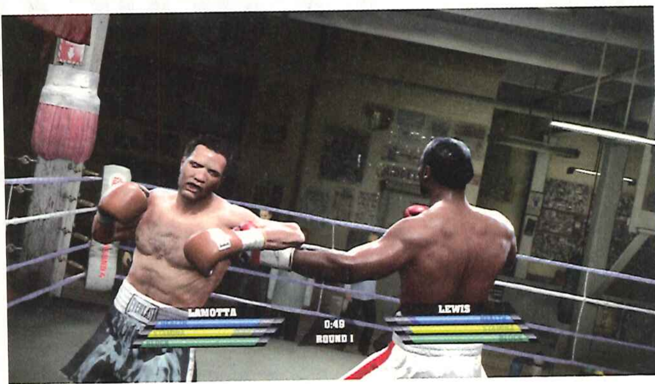
Es lo mejor del juego, combatir contra usuarios desconocidos, tan absolutamente chiflados como éste: se ha hecho a Rocky Balboa hasta con el último detalle del calzón.





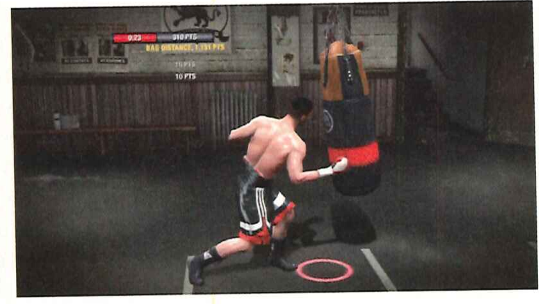






Ali contra Tyson. El más grande de todos los tiempos contra el chico malo de Brooklyn. Se enfrentan cara a cara, a pesar de la distancia en el tiempo, gracias a la magia de Fight Night Round 4.





CONQUISTA LA GLORIA: PASO A PASO, PALIZA TRAS PALIZA

Crea tu propio púgil desde cero, usando incluso la cámara PlayStation Eye para ponerle tu cara y persigue la gloria en el modo Legacy. Entrena duro, gestiona tu calendario de combates y ve labrándote una reputación hasta conquistar el cinturón de campeón.

EVALUACIÓN


El modelado hiperrealista de los púgiles, el sonido brutal de los guantes impactando contra los cuerpos, los combates On-line...


No podemos evitar pensar en cuánto habría ganado el juego con unos comentaristas en castellano. ¿Quizás algún día será posible?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Colosos partiéndose los morros a 1080p de resolución en un festín de sudor, sangre y moretones.	Tremebundo. Sube el volumen y oirás crujir las mandíbulas. Los comentarios en inglés, geniales.	El control no puede ser más intuitivo: en diez minutos te sorprenderás machacando a Tyson.	El modo Legacy es apasionante, aunque no tanto como los combates On-line. Pasarás meses enganchado.	Sin un solo lag, los combates On-line son tan fluidos como jugar contra un amigo en el sillón de casa.	La experiencia acumulada por EA desde FNR3 es patente. Gráficos de vértigo e instalación en disco duro.	El summum del boxeo en consola. Jamás has visto y disfrutado con algo igual.
9,2	9,2	9,3	9,3	9,2	9,0	9,2

TEST

Devastator, un megatransformer salido de la película y compuesto de otros robots, es uno de los final bosses más tremendos del juego.

TRANSFORMERS
LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

LOS ROBOTS GIGANTES  SON EL BIEN





Género **Acción**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Luxoflux**
Distribuidor **Activision**
Jugadores x8
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.transformersgame.com



LA ALTERNATIVA



TRANSFORMERS. Algo inferior, pero interesante para los fans robóticos.

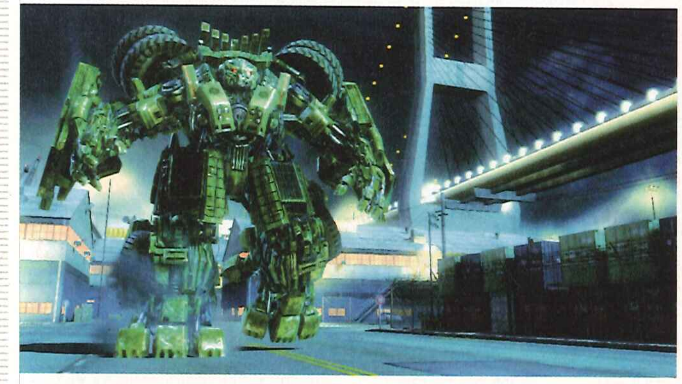
Puede que el juego inspirado en la primera película de *Transformers* tuviera severos problemas de ritmo y concepto (¿para qué un mundo abierto si ese mundo sólo parece tener vida durante las misiones?), pero seguían siendo robots gigantes abofeteándose y transformándose a ritmo endiablado. Nada puede estropearse del todo con esa base.

Sin embargo, **Activision** ha escuchado las quejas acerca de los problemas que lastraron los logros del primer juego y esta segunda entrega, que ha llegado justo a tiempo para el estreno mundial de la película *La Venganza De Los Caídos*, es buena prueba de ello. Para empezar, ya no hay escenarios abiertos: el modo Historia es simplemente una sucesión de misiones que solventar, jugando como *Decepticon* o como *Autobot* (en los mismos escenarios y con dinámicas similares -escoltar compañeros, localizar y destruir zonas enemigas, etc.-), y eso da dinamismo y un ritmo trepidante al juego. No se trata precisamente de dos juegos distintos, pero teniendo en cuenta que *Transformers* explotó mucho antes que *Pokémon* la filosofía de «hazte con todos», si te gustan los *Transformers* te esforzarás en patearte todas las misiones y sus desafíos secundarios. Las misiones son breves, rebosantes de acción y enfocadas a la lucha entre robots. Éstas se desarrollan tanto cuerpo a cuerpo como a tiros, con un par de armas específicas para cada uno de los personajes (a lo que se suman características especiales que van desde la sanación al armamento pesado). El juego muestra robots que no salen en la película, y aunque sólo hay cinco *Transformers* jugables por cada bando, ***La Venganza De Los Caídos*** no se hace repetitivo.

LA MECÁNICA DE JUEGO TE OBLIGARÁ A PASAR MÁS TIEMPO COMO ROBOT QUE COMO VEHÍCULO

De todos modos, y superado el modo Historia, el multijugador es el apartado que más diversión promete: hay un total de cinco modos On-line para ocho jugadores que prometen caos, desenfreno y miles de humanos muriendo aplastados. Estos modos son Duelo a muerte y Duelo a muerte por equipos, Puntos de control, con los bandos luchando por la posesión de una zona; Único superviviente, con los equipos intentando proteger a su líder y Batalla por los fragmentos, una especie de Captura de la bandera. Aunque las partidas se prometen desequilibradas porque los robots disponibles tienen poderes especiales y armamento muy dispares, los enfrentamientos son caóticos y con pirotecnia abundante. Olvídate de las sutilezas: ¡son robots gigantes!

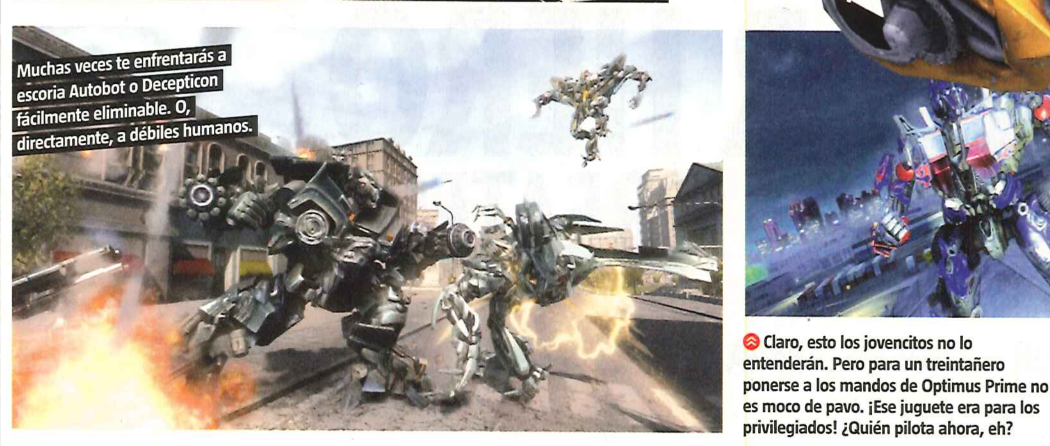
Transformers La Venganza De Los Caídos no es un juego revolucionario, pero al menos dispone de una mitología de personajes mucho más amplia que la de las películas en las que se basa. Eso, sin duda, lo pone por delante de otras adaptaciones de películas al uso.





¿SABÍAS QUE...

Los Transformers originales están inspirados en los muñecos Diaclone y Microman de los años setenta, fabricados por la japonesa TOMY.



Muchas veces te enfrentarás a escoria Autobot o Decepticon fácilmente eliminable. O, directamente, a débiles humanos.

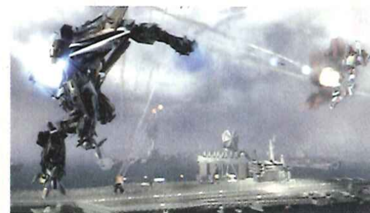
Claro, esto los jovencitos no lo entenderán. Pero para un treintañero ponerse a los mandos de Optimus Prime no es moco de pavo. ¡Ese juguete era para los privilegiados! ¿Quién pilota ahora, eh?



CASTAÑAS METÁLICAS
Un poco como las películas: tendrán sus más y sus menos, pero son robots gigantes. El juego comparte esa fascinación por los brutos mecánicos.



SÉ LO QUE TE DÉ LA GANA
Como Autobot o como Decepticon compartirás decorados, pero no misiones. Casi dos juegos en uno, como se suele decir.





POR LOS AIRES
Notarás una ventaja clara en el multijugador si usas Transformers con capacidad de vuelo. Los tanques son tan de los ochenta...

EVALUACIÓN



Lo mejor de la primera entrega se repite: los Transformers. Robots ridículamente poderosos ajenos a las chuminadas terrestres.



La estructura del juego es simplona como ella sola, aunque se deja jugar con sencillez y sin demasiadas complicaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sin grandes exhibicionismos y similares a los de la primera entrega. Fluidos y efectivos, y poco más.	Los efectos de los Transformers, sacados directamente de las películas, sigue siendo una gozada.	En cierto sentido, repetitiva y del montón. No innova en ningún aspecto, pero es sencilla, efectiva y sin dramas.	El modo Historia aguanta sólo un breve puñado de horas. Por suerte, el multijugador dispara la duración.	Con cinco modos tendrás On-line para rato. Las partidas testeadas no han dado problemas.	No es un juego que pretenda exprimir la PS3, ni remotamente. Pero lo que quiere hacer, lo hace bien.	Sencillo y directo. ¿Eres fan de las películas? Pues entonces lo necesitas.
7,5	8,0	8,0	8,5	8,8	7,5	8,0

TEST

PS3

Género
Musical
Compañía
Activision / Red Octane
Desarrollador
Beenox
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (55MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.guitarhero.com

12+

Greatest Hits despliega el nuevo diseño de marcadores, que debutó con el colosal GH Metallica

GUITAR HERO
GREATEST HITS

EL MEJOR ROCK PARA TOCAR EN PANDILLA

La idea era estupenda, aunque la forma de llevarla a cabo no ha contentado a todos. **Red Octane** ha reunido los temas más populares de *Guitar Hero I, II & III, GH Rock The 80s* y *GH Aerosmith*, incorporando todas las mejoras presentes en la franquicia a partir de *GH World Tour* y *GH Metallica*: posibilidad de tocar las canciones con tu banda (guitarra, bajo, batería y micro), nivel Experto + para la batería (el famoso y temido pedal doble de bombo), Estudio de Música, *GHtunes*... La opción de recrear con todos los instrumentos temazos del calibre de *Free Bird*, *Raining Blood* o *The Trooper* es abrumadora. El problema es que el *tracklist* es breve (48 temas) frente a los más de 80 de *GH World Tour*, sobre todo teniendo en cuenta que hablamos de un título *Full Price* (casi 70€), al que además se le ha capado la posibilidad de utilizar la música descargada en nuestra consola. Muchas voces opinan que ***Greatest Hits*** debería haber sido contenido descargable, en lugar de aparecer en *BD*. No estoy de acuerdo, si calculamos lo que cuesta habitualmente cada tema descargado por el total del *tracklist* de ***GH Greatest Hits***, la broma nos habría costado más de 95€. Aunque es innegable que de esa forma habríamos podido elegir qué canciones bajar y cuáles no.

EL PUEBLO HA HABLADO... ¿O QUIZÁS NO?
Desde **Red Octane** se asegura que la elección se llevó a cabo mediante una encuesta a los miembros del foro oficial de *GH*; en ese caso, deberíamos agradecer a unos cuantos lechuguinos de Ohio que nos hayamos quedado sin *Guns'N Roses* en beneficio de ¿Boston? Aunque sospecho que la negocionación con las discográficas ha tenido más que ver en ello. Al margen de ésto, el grueso de la selección es impecable: *Anthrax*, *Ozzy*, *Slayer*, *Mötley Crüe*, *KISS*, *Iron Maiden*, *The Donnas*, *Aerosmith*, *Twisted Sister*, *The Police*... y todo en grabaciones originales, nada de versiones. Además, se ha «tuneado» la ejecución de los temas, no sólo pensando en la utilización de los cuatro instrumentos, sino en la *slide bar* de la Guitarra de *WT*. Un detalle que ayudará a algunos a superar por fin el *Through The Fire And Flames*, aunque nos ha hecho la puñeta a los que ya teníamos dominado el *Bark At The Moon* (más difícil aquí que en el primer *GH*).

¿Merece la pena comprarlo? Si debutaste en el género con *GH WT* desde luego que sí. Si eres un maníaco de los *Guitar Hero*, nada de lo que diga podrá apartarte de este *BD*. Pero si ninguno de los anteriores es tu caso, y eres de los que juegan solos, deberías pensártelo bien antes de rascarte el bolsillo.

48 TEMAS DE LOS PRIMEROS GUITAR HERO, AHORA DISPONIBLES PARA TOCAR CON BATERÍA, MICRO...

LA ALTERNATIVA



GUITAR HERO WORLD TOUR. La misma mecánica, pero con casi el doble de temas: 86.




LISTADO DE CANCIONES

GUITAR HERO

- Blue Öyster Cult - **Godzilla**
- Boston - **More Than A Feeling**
- Deep Purple - **Smoke On The Water**
- Franz Ferdinand - **Take Me Out**
- Helmet - **Unsung (Live)**
- Incubus - **Stellar**
- Joan Jett & The Blackhearts - **I Love Rock N' Roll**
- Ozzy Osbourne - **Bark At The Moon**
- Pantera - **Cowboys From Hell (Live)**
- Queen - **Killer Queen**
- Queens Of The Stone Age - **No One Knows**
- The Donnas - **Take It Off**
- The Exies - **Hey You**
- White Zombie - **Thunder Kiss '65**

GUITAR HERO II

- Alice In Chains - **Them Bones**
- Avenged Sevenfold - **Beast And The Harlot**
- Danzig - **Mother**
- Foo Fighters - **Monkey Wrench**
- Iron Maiden - **The Trooper**
- Jane's Addiction - **Stop!**
- Kansas - **Carry On Wayward Son**
- Lamb Of God - **Laid To Rest**
- Lynyrd Skynyrd - **Free Bird**
- Mötley Crüe - **Shout At The Devil**
- Nirvana - **Heart-Shaped Box**
- Rage Against The Machine - **Killing In The Name**
- Reverend Horton Heat - **Psychobilly Freakout**
- Rush - **YYZ**
- Stone Temple Pilots - **Trippin' On A Hole In A Paper Heart**
- The Police - **Message In A Bottle**
- The Sword - **Freya**
- Warrant - **Cherry Pie**
- Wolfmother - **Woman**

GUITAR HERO: ROCKS THE 80S

- Anthrax - **Caught In A Mosh**
- Extreme - **Play With Me**
- Judas Priest - **Electric Eye**
- Poison - **Nothin' But A Good Time**
- Ratt - **Round and Round**
- Twisted Sister - **I Wanna Rock**

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

- AFI - **Miss Murder**
- DragonForce - **Through The Fire And Flames**
- Heart - **Barracuda**
- Kiss - **Rock And Roll All Nite**
- Living Colour - **Cult Of Personality**
- Pat Benatar - **Hit Me With Your Best Shot**
- Priestess - **Lay Down**
- Slayer - **Raining Blood**

GUITAR HERO: AEROSMITH

- Aerosmith - **Back In The Saddle**



» Resulta emocionante poder cantar, por primera vez, muchos de los temas que ya conocías de memoria de los anteriores GH.



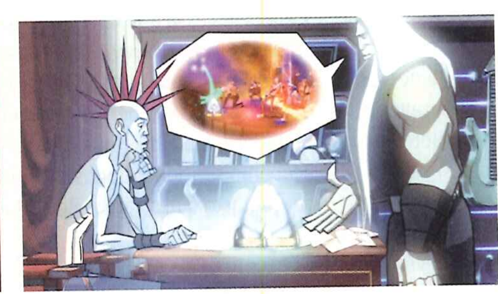
¿SABÍAS QUE...

La opinión de los miembros del foro GH (community.guitar-hero.com) fue determinante en la elección de las canciones de Greatest Hits.





¡QUE NO SE DETENGA ESE DOBLE PEDAL DE BOMBO!
La imagen de una calavera y dos tibias indica que una canción está disponible en Experto + para tocar con el pedal doble de la batería.



EL DIOS DEL ROCK VUELVE A LIARLA
Unas simpáticas secuencias de animación nos muestran cómo el Dios enreda a los personajes de GH para volver a la carretera.



ESTUDIO DE MÚSICA
Aunque se ha capado el uso de material descargable, el Estudio de Música, así como el GHtunes, sí están presentes en el juego.

EVALUACIÓN



Versiones 100% originales. Incorpora las últimas mejoras del GH Metallica (incluyendo el pedal doble de bombo).



Si juegas solo, y ya tienes los GH anteriores a World Tour, quizás no te merezca la pena. 70 Euros por 48 temas es pasarse un poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los bolos no ofrecen el impactante juego de cámaras de GH Metallica, pero son mejores que en GH WT.	Lo mejor: disfrutar al fin de versiones originales de éxitos recientes y clásicos inmortales.	La fórmula GH, aunque explotada una y otra vez, sigue demostrando ser infalible. Un verdadero vicio.	El tracklist es demasiado breve. Sólo 48 canciones. De los GH se podría haber extraído mucho más.	Batallas On-line, GHtunes y demás... pero se ha capado el uso de temas descargados de PSN.	Gráficos correctos (aunque nunca han sido importantes en la franquicia) e instalación en disco duro.	Para fans acérrimos y novatos de GH. Se echan en falta más temas y un PVP más bajo.
8,2	9,5	9,0	7,9	8,7	8,0	8,4

TEST





Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (55 MB)
P.V.P. **Recomendado**
59,99 €
http://www.superstarsv8racing.com



LA ALTERNATIVA



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE. Un juego con un estilo de pilotaje similar.

SUPERSTARS V8 RACING

UN RETO PARA CAMPEONES

Si en este mismo número elogiamos a **Black Bean** por la constancia y empeño demostrado con *SBK 09*, ahora parece que es el turno de reconocerle otra nueva virtud: el valor. Hay que ser muy valiente para presentarse en el género más reñido de **PS3** con un juego de coches inspirado en una algo desconocida competición de la que es posible que nadie que no sea italiano haya podido oír hablar. A primera vista todo apunta a un suicidio casi seguro y anunciado de la compañía, pero una vez que arranca ***Superstars V8 Racing*** el panorama se aclara bastante y vemos las razones que han impulsado una apuesta tan arriesgada.

Lo primero que hay que decir es que ***SV8R*** es un juego de coches de los que llamamos serios: 90% simulación y el resto pequeñas concesiones al espectáculo del tipo *arcade*. Por compararlo con otros títulos, está más en la línea del estilo de juego de *Gran Turismo* que en la de *TOCA Racer*, aunque hay que señalar que aquí también prima mucho el rigor en la conducción. En este caso, el gran protagonista es el pilotaje y las carreras son intensas, reñidas y con un grado de exigencia siempre óptimo. Nadie regala nada, los rivales son bastante «rocosos» y todos nuestros fallos van a suponer la pérdida automática de varios puestos. Por suerte y a diferencia de otros desesperantes súper simuladores, pilotando bien se puede volver a remontar, y esa pelea es la que va a acabar por conquistarnos. No hay una carrera igual.

El control es eficiente, divertido y preciso, lo que nos permitirá hacer maniobras increíbles, que casi siempre acabarán sancionándonos si abusamos del contacto o acortamos por la hierba.

IMPECABLE EN CASI TODO

Todo el que ve una partida de ***Super-Stars V8 Racing*** acaba diciendo siempre lo mismo: «pues está bastante bien hecho». Sin ser el no va más del género, no hay un sólo apartado en el que no logre una calificación más que notable y, en su conjunto, transmite unas excelentes sensaciones. Gráficamente está muy bien desarrollado, es realista y la dinámica de los vehículos resulta muy convincente. Los coches cuentan con daños y los recorridos, aunque no sean especialmente numerosos, reproducen fielmente todos los escenarios de este campeonato. Nos han gustado los efectos visuales que sirven para potenciar la sensación de velocidad y todos aquellos relacionados con la climatología. Se pueden hacer ajustes en tiempo real y permite múltiples configuraciones personales para poder adaptar el vehículo a nuestro estilo y a las circunstancias de carrera.

El apartado donde quizá haya más pegas es en la oferta de modos, que no está mal, pero puede acabar por ser un tanto escasa si tenemos en cuenta que este campeonato no tiene demasiadas pruebas. A los seis modos invidivales hay que añadirle uno en red con el que podremos correr hasta doce jugadores simultáneamente y medirnos en campeonatos On-line. Para terminar, cabe destacar la presencia de la piloto española María de Villota.

IDEAL PARA LOS QUE GUSTEN DE LOS JUEGOS DE COCHES SERIOS, EXIGENTES, REALISTAS Y CON UN ESTILO PARECIDO A GRAN TURISMO PERO MÁS EMOCIONANTE

Por De Lúcar



SANCIONES. Un contacto excesivo con los rivales o saltarse una curva acortándola por dentro será sancionado con cinco segundos de penalización.



LLUVIA. Las carreras con lluvia son algo más complicadas y difíciles de manejar, pero también son lo más espectacular y logrado del juego.



AJUSTES. Una de las características más interesantes del juego será la posibilidad de realizar ajustes en tiempo real sobre nuestro coche durante la prueba.



Tanto los coches como los escenarios muestran un aspecto realmente extraordinario y digno del mejor juego de conducción.



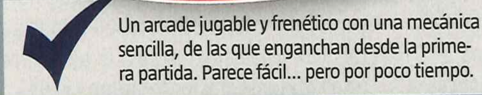
Cualquier descuido en carrera supone casi siempre la pérdida automática de varias posiciones.

¿SABÍAS QUE...?

Milestone es una compañía italiana especializada en juegos de motor. Han trabajado con EA y son los responsables de la popular saga SBK.



Los rivales son de los que saben defender bien una buena posición y de los que no temen el contacto si ganan la pelea.



EVALUACIÓN



Un arcade jugable y frenético con una mecánica sencilla, de las que enganchan desde la primera partida. Parece fácil... pero por poco tiempo.

Su oferta de circuitos y modos de juego es algo inferior a la de sus posibles competidores y puede terminar por resultar un tanto escueta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Han logrado un gran realismo. Tanto los coches como la dinámica están a la altura de los grandes.	Una banda sonora potente y con temas pegadizos, acompañada de efectos muy conseguidos.	El control es perfecto, las pruebas exigentes y la dificultad está bien programada. Divertido.	Puede ser su talón de Aquiles. La oferta de modos no es muy amplia y el número de pruebas, justo.	Carreras para doce jugadores simultáneos en red y la posibilidad de participar en campeonatos.	Han logrado unos niveles de calidad gráfica y técnica importantes, pero no aprovechan el mando.
9,0	8,8	9,0	7,0	8,4	8,3



TOTAL

Un juego muy correcto en casi todos los apartados y con una jugabilidad que termina por conquistarnos.

8,7





Género
Aventura/ Acción
Compañía
Activision
Desarrollador
Radical Entertainment
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano/ Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (657 MB)
P.V.P. Rec.
69,95 €
http://www.prototypegame.com
18+

PROTOTYPE

UN NUEVA YORK MUY DISTINTO

El género de los llamados *sandbox games* (o de desarrollo abierto), apadrinado por la saga *Grand Theft Auto*, ha recibido últimamente algunos excelentes representantes, como el *inFamous* de la propia **Sony**. Este ***Prototype***, mil veces retrasado y con un proceso de desarrollo complicado, no llega a los niveles de excelencia de la superproducción de **Sucker Punch**, pero sí que ofrece diversión a raudales y una jugabilidad diferente.

Eres Alex Mercer, un joven que se despierta un día en la «morgue» de una compañía de investigación genética. Algo ha cambiado dentro de ti, como no podía ser de otra manera, y una gran variedad de súper poderes te han convertido en una especie de monstruo sediento de venganza por encontrar a los responsables de esta transformación... Además, la ciudad de Nueva York se encuentra bajo una invasión que está convirtiendo a los ciudadanos en zombis... En fin, un caos completo en el que tendrás que lidiar no sólo con los «infectados», sino también con la policía y el ejército que andan detrás de ti.

A diferencia del protagonista de *inFamous*, Alex no necesita trepar por los edificios. Él puede directamente correr por su vertical, además de dar saltos estratosféricos, «mutar» sus brazos en varias armas diferentes, transformarse en distintas personalidades para pasar desapercibido (porque también hay algo de sigilo), agarrar y lanzar grandes objetos... En fin, su inventario de capacidades es tan grande que llega a abrumar, y siempre habrá algún nuevo movimiento que aprender con los puntos de evolución que irás consiguiendo al cumplir misiones. Sin duda, esta libertad a la hora de decidir cómo acabar con los enemigos es uno de los puntos fuertes del juego, algo que le confiere una entidad propia debido a las auténticas matanzas que Alex puede ocasionar en poco tiempo, aunque también tiene su parte negativa: en muchas ocasiones, el «barullo» que se ocasiona en pantalla es tal que te dará la sensación de que los desarrolladores no han tenido en cuenta el apartado táctico a la hora de cumplir un objetivo y que todo se basa en la fuerza bruta.

EL CATÁLOGO DE HABILIDADES DE COMBATE DE ALEX ES TAN AMPLIO QUE PUEDE LLEGAR A ABRUMAR

18 DÍAS DE CONFUSIÓN

Las misiones que propone el juego (algunas necesarias, otras opcionales) son de lo más variado y pueden ir desde echar abajo un edificio infectado hasta robar un helicóptero del ejército, pasando por aunténticas batallas campales entre un grupo de tanques y tú, todo a lo largo de los 18 días que narra su argumento. Lástima que el apartado técnico no esté del todo a la altura, con unas texturas bastante pobres y elementos que se generan a pocos metros del protagonista, porque ***Prototype*** es divertido como pocos.

LA ALTERNATIVA



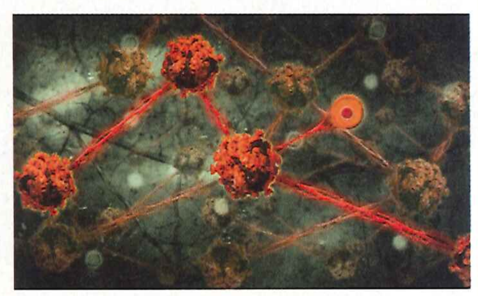
INFAMOUS. No podía ser otro. Una aventura que merece la pena ser vivida por todos los jugadores.


Acabar con los tanques no será una labor muy complicada para las extraordinarias capacidades de Alex Mercer.


NIDOS. Algunos edificios de la Gran Manzana han sido invadidos por el virus que asola la ciudad. Para acabar con ellos, nada mejor que hacerte pasar por militar y solicitar apoyo aéreo del ejército del aire.



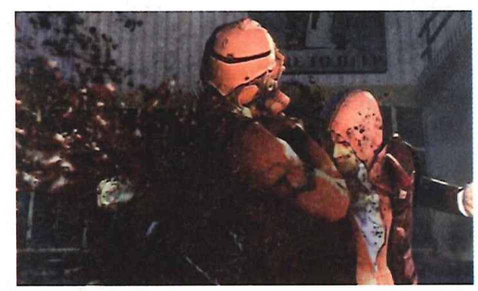



MEMORIA. Alex se despierta de un coma sin saber nada de su pasado reciente. Para poder ir revelando estos acontecimientos, deberá encontrar a personas determinadas y absorber la información que guardan en su mente.

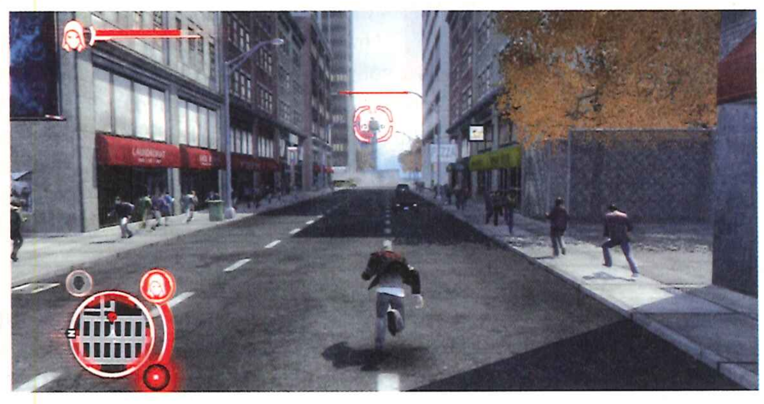
¿SABÍAS QUE...

Prototype fue uno de los últimos títulos desarrollados por Vivendi antes de su desaparición como distribuidora. Afortunadamente Activision cogió el relevo y, tras algunos retrasos, ha lanzado el juego en todo el mundo.


El protagonista podrá «mutar» sus extremidades de varias formas distintas: garras, una especie de mazo, cuchillas... Con cada una de estas formas contará con golpes diferentes.


HEMOGLOBINA. Los programadores han hecho uso, y casi abuso, de la sangre, así que este Prototype no es para nada un título recomendable para menores, ni tampoco para estómagos demasiado sensibles en general.


Las fuerzas del orden intentarán contener la infección empleando todos los medios posibles.



EVALUACIÓN


Una aventura brutal llena de acción salvaje, los poderes más impresionantes que hayas visto y un personaje con carisma y «chulería».


El juego peca de «tosco» y de poco refinado en muchos momentos en los que no sabe mantener la atención del jugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El «frame rate» permanece estable; esto es lo más destacado. Por lo demás, no pasa de correcto en su aspecto.	Con tantas cosas sucediendo en pantalla a la vez, se agradece que los efectos de sonido estén a la altura.	El control se complica un poco en la parte final, pero en general su desarrollo es frenético.	La ciudad no es demasiado grande, pero cuenta con muchas misiones secundarias y secretos.	Nada de nada, aunque tampoco es muy habitual que un juego así cuente con estas opciones.	No se han esforzado mucho los programadores, ni en el apartado técnico, ni en las continuas cargas del Blu-ray.
8,3	8,8	8,8	8,9	-	7,2


TOTAL
Pese a no contar con una licencia, recoge muy bien la esencia de los juegos de superhéroes.
8,7

TEST

PS3

SBK 09

CON EL PUÑO A TOPE

Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (55 MB)
P.v.p. Recomendado
59,99 €
www.sbk09.com

3+

A veces la perseverancia y el trabajo constante acaban por ser las únicas claves de un éxito que, al final, siempre termina por ser merecido. La saga *SBK* lleva años batallando contra el todopoderoso *Moto GP*, el juego líder del género apoyado en la competición más popular entre los amantes de las motos y, por supuesto, con los pilotos más importantes. El reto siempre nos pareció una osadía, pero después de ver ***SBK 09*** hay que empezar a reconocerle unos méritos que ya son innegables. Es cierto que le falta mejorar en algunos pequeños detalles para alcanzar el cielo pero, en general, se puede decir que ya están pisando un terreno cercano a la excelencia.

A diferencia de su antecesor ***SBK 09*** gana su primera batalla en el campo visual, y lo hace dotando a sus carreras de un grado mayor de realismo y algunos efectos ingeniosos para potenciar la sensación de velocidad. La dinámica de las motos es creíble y el comportamiento de las demás en la pista ya no es robótico ni transmite aquella sensación de competir contra una banda perfectamente sincronizada. Las motos ahora tienen daños, los recorridos muestran mayor grado de detalle y cuando aparece la lluvia el juego es absolutamente espectacular.

MÁS JUGABLE QUE UN ARCADE

A primera vista todo se acerca bastante a lo que la gran mayoría de aficionados pudiera desear, aunque nos queda la jugabilidad y ahí es donde no terminamos de verlo claro. Hay que reconocer que han mejorado con respecto a *SBK 08*, logrando algo más el equilibrio deseable entre una jugabilidad necesaria y una dificultad que nos mantenga atados al mando. Jugable y vibrante como un *arcade*, se maneja bien y con una suavidad que sería la envidia de cualquier juego de motos. En ese sentido es perfecto, pero el salto de dificultad de los modos más sencillos a los más serios se nos hace un tanto duro. Lo fácil es muy sencillo tras unas carreras... y lo más riguroso muy exigente por mucho que corramos. Además, hay que añadir que en el modo Carrera y en las competiciones de fin de semana el grado de exigencia varía bastante según escojamos a unos equipos o a otros. Deberían haber copiado el estilo «tramposo» de los *arcade* para hacer más igualadas las carreras en cualquier nivel de dificultad. En cualquier caso, habrá que jugar con las opciones para hallar el equilibrio entre el estilo *arcade* y la simulación más realista.

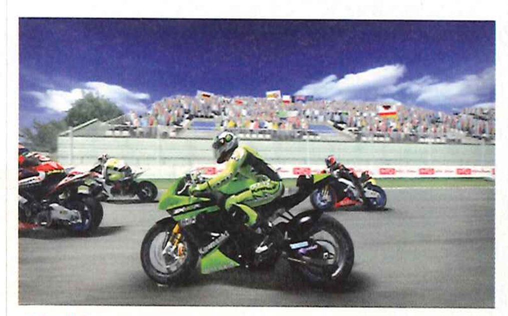
No hay modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y será en el juego en red donde podremos contar con la competencia real y exigente de hasta ocho jugadores. Se puede correr el campeonato individual, por equipos y también en carreras rápidas ya organizadas o crearlas según nuestros gustos y reglas.

LA ALTERNATIVA



MOTO GP 08. La otra opción de garantías pasa por el referente del género en PS3.

Por De Lúcar



AJUSTES. Una de las características de las que más presumen los programadores es de la absoluta precisión de todos los microajustes que nosotros decidamos hacerle a nuestra moto.



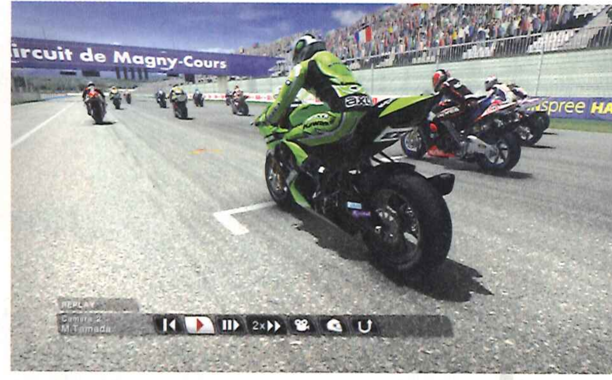
EN LLUVIA. SBK 09 puede hacer gala de ser el juego de motos que mejor ha sabido transladar la espectacularidad de una carrera en lluvia. Los efectos visuales son simplemente colosales.



CÁMARAS. Como es habitual, hay varios tipos de cámaras y según por la que nos decantemos las sensaciones serán bien distintas. Esta vista desde la perspectiva del piloto da auténtico vértigo.



La salida va a tener mucha más importancia en esta edición. Más vale que lo tengamos dominado con jugadores profesionales.



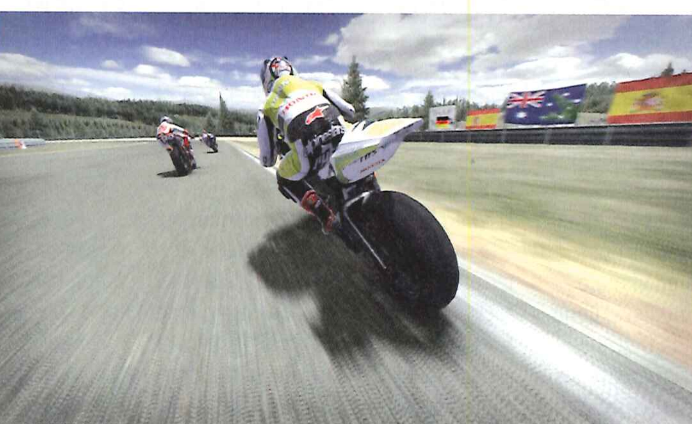
Las repeticiones son de lo más televisivas y muestran los momentos más interesantes de la carrera, destacando los mejores adelantamientos y todas las caídas de cada prueba.



En los modos más sencillos de dificultad pelear por las posiciones delanteras en parrilla no será fundamental, pero cuando se ponga la cosa difícil más vale estar en las primeras filas.

¿SABÍAS QUE...

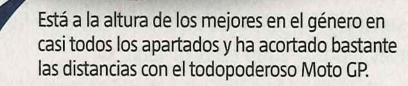
El campeonato mundial de Superbikes comenzó su andadura en 1988 y, a diferencia de Moto GP, sólo pueden competir motos derivadas de las de serie con un mínimo de unidades vendidas. Otra curiosidad de esta competición es que pueden participar motos con diferentes cilindradas.



Los pilotos más expertos y los jugadores más aventajados tendrán la posibilidad de enfrentarse al reto de jugar SBK 09 sin ningún tipo de ayudas. Es el modo de dificultad real y, por su rigor, sólo los mejores serán capaces de aguantar sobre el asfalto.

En recta, correr es algo muy fácil y, como se suele decir, van a tope hasta las abuelas. Los buenos, los valientes y los que ganan carreras se ven siempre en las curvas y en las frenadas. Ahí es donde hay que andar finos y arriesgar más que los rivales.





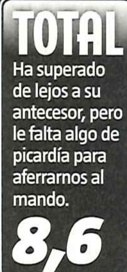
EVALUACIÓN

✔ Está a la altura de los mejores en el género en casi todos los apartados y ha acortado bastante las distancias con el todopoderoso Moto GP.



Hallar el punto idóneo de dificultad va a ser cosa de cada uno. No le habría venido mal algunas de las típicas «tretas» de los arcade.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Ha dado un salto importante de calidad. Todo resulta más real y creíble, y los escenarios son más detallados.	Una banda sonora de lo más heavy y «destroyer». Choca pero no le queda mal. Los FX, buenos.	Es muy jugable, pero podían haber mejorado la IA de los rivales para hacer más competitivas las carreras.	En este apartado anda algo cojo: la oferta de modos es discreta y su vida, por tanto, algo limitada.	Cuenta con tres tipos de competiciones distintas en red para hasta ocho jugadores simultáneos.	Han exprimido más el potencial gráfico de PS3, pero apenas hace uso de las posibilidades del mando.
8,8	8,6	8,6	7,5	8,8	7,5



TOTAL

Ha superado de lejos a su antecesor, pero le falta algo de picardía para aferrarnos al mando.

8,6

TEST

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

OVERLORD II

UNA NUEVA OPORTUNIDAD DE HACER EL MAL

Género
Aventura/ Acción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Triumph Studio
Distribuidor
Codemasters
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,99 €
http://www.codemasters.com/overlordii/
16+

LA ALTERNATIVA



OVERLORD RAISING HELL. La primera entrega era muy similar y además incluía una expansión.

La primera entrega de esta saga de **Codemasters**, aparecida hace menos de un año en **PlayStation 3**, sorprendió a propios y extraños gracias a su original propuesta (sus desarrolladores nos animaban a convertirnos en el malo de un cuento fantástico-medieval lleno de humor) y a su jugabilidad, que mezclaba los elementos clásicos de los juegos de acción en tercera persona con otros más cercanos al género de la estrategia en tiempo real.

Ahora, esta secuela vuelve a ponerte en la piel de un nuevo «Overlord» (más concretamente el vástago del protagonista de la primera entrega), que en esta ocasión debe sublevarse contra el Imperio Glorioso, una especie de ridiculización del Imperio Romano, cuyo objetivo es acabar con todos los seres mágicos de este peculiar universo. Así pues, volverás a encontrar todo tipo de personajes delirantes que declamarán líneas de diálogo (dobladas de un modo bastante competente al castellano) de lo más divertido, y es que el sentido del humor es una de las bazas del juego, al igual que lo fue en su primer capítulo.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

El control del *Overlord* sigue siendo similar a lo visto en otros juegos de acción en tercera persona, salvo por un detalle. El *stick* analógico derecho, que normalmente se emplea para posicionar la cámara, en este título sirve también para dirigir al ejército de esbirros que podrás llegar a controlar. No es la mejor solución del mundo, y a veces realizarás una cosa queriendo hacer otra diferente, pero desde luego es un avance con respecto a la primera entrega. En cuanto a los esbirros en cuestión, sigue habiendo cuatro tipos deferentes (unos especialistas en combate cuerpo a cuerpo, otros con capacidad de nadar, etc), pero ahora son capaces de realizar muchas más acciones, como montar a lomos de lobos salvajes, disfrazarse... El diseño de los niveles, aunque bastante lineal, presenta continuos retos que pondrán a prueba tu capacidad para aprovechar las habilidades de estos pequeños seres.

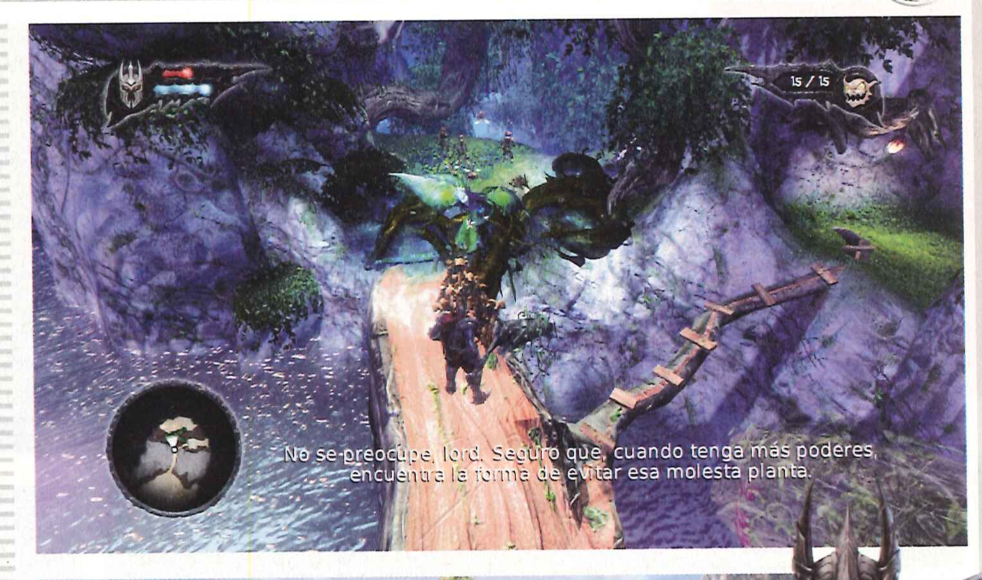
Por su parte, el protagonista (llamado Overlad) también ha ganado habilidades, hechizos (entre ellos la capacidad de «poseer» a uno de sus acólitos y controlarlo directamente) y opciones de equipación que podrá ir desbloqueando a medida que avance en el juego. Además, su morada del Inframundo también ha aumentado sus posibilidades.

Su variado y atractivo desarrollo (al que se le añaden, además de su modo principal de juego, varias modalidades para dos jugadores de forma competitiva y cooperativa, y vía On-line y Off-line) se ve perjudicado, sin embargo, por varios elementos técnicos que no acaban de funcionar, aparte del citado sistema de cámaras que no termina de funcionar del todo en esta saga.

TANTO LOS ESBIRROS COMO EL OVERLORD HAN GANADO EN HABILIDADES DE COMBATE



ARMAS DE ASALTO. Una de las nuevas habilidades de los miembros del ejército del Overlord es la posibilidad de controlar ballestas y catapultas.





ENTRE EL HIELO. Buena parte del juego se desarrolla en parajes helados del Norte. Allí te encontrarás con focas a las que dar caza e incluso con el Yeti.



Los poderes del Overlord irán creciendo, y mucho, a lo largo de la aventura. Al final serás capaz de realizar todo tipo de hechizos a cada cual más espectacular, llegando a la posibilidad de poseer a tus esbirros.



PERROS-FLAUTA. Los elfos, dentro del juego, aparecen representados como una especie de activistas de Greenpeace con rastas y todo. Como en la vida real, vaya.

¿SABÍAS QUE...

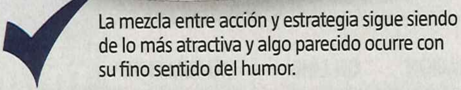
El guión del juego, al igual que ocurrió con la primera entrega, está escrito por Rhianna Pratchett, hija del famoso novelista de fantasía Terry Pratchett.





Los primeros compases del juego estarán protagonizados por el «Overlad», que no es otro que el hijo del Overlord de la primera entrega. Pura maldad en medio metro de altura.

EVALUACIÓN



La mezcla entre acción y estrategia sigue siendo de lo más atractiva y algo parecido ocurre con su fino sentido del humor.



Problemas técnicos con los gráficos y con el sistema de cámara no te permitirán disfrutar al cien por cien de la aventura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Buen diseño de los personajes, pero a nivel técnico dejan bastante que desear en muchos momentos.	Las voces de los personajes, sobre todo de los esbirros, son lo más destacable de este apartado.	Aunque cueste acostumbrarse al control, su variado desarrollo enganchará a la mayoría de los jugadores.	El modo principal de juego es muy longevo; unas veinte horas más o menos, según el jugador.	Dos modos de juego distintos para dos jugadores simultáneos. No es mucho, pero se agradece.	Esta secuela aprovecha mejor la consola de Sony, aunque sigue sin brillar en el apartado gráfico.	Una apuesta original y diferente al resto, que sabe enganchar a base de humor e inteligencia.
8,0	8,8	8,8	9,0	8,2	8,3	8,6


Por John Jones







Para permanecer fieles a la mitología de la serie, GRIN ha hecho de los terminator unos auténticos bastardos indestructibles.

El excelente sistema de cobertura que ya destacaba en Wanted se repite aquí: vendrá bien para rodear a los robots sin correr riesgos.





Género
Acción
Compañía
Warner Bros. Int. Ent.
Desarrollador
GRIN Studios
Distribuidor
Warner Bros.
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.terminatorsalvationthegame.com
16+


Pasarás buena parte del tiempo en cobertura. Y de ese tiempo, buena parte buscando puntos débiles para abatir a los robots.



TERMINATOR SALVATION

VUELVE LA MALDICIÓN DE LAS ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS

Fue una de las grandes plagas de los ochenta, pero siempre han estado ahí: las adaptaciones cinematográficas al videojuego, con sus acabados mediocres y sus excusas jugables de tres al cuarto. **GRIN**, que ha demostrado sobradamente su capacidad creativa con sus dos estupendos *remakes* de *Bionic Commando*, ha intentado sacudirse esa mala fama con un par de adaptaciones de películas de éxito: *Wanted* y este ***Terminator Salvation***. ¿Lo ha conseguido? La verdad es que sólo parcialmente.

Tanto en *Wanted* como en ***Terminator Salvation*** se ha elaborado un sofisticado sistema de movimiento entre coberturas que agiliza la acción y facilita tácticas no frontales de ataque. En el caso de la adaptación de la película de McG no es mala idea: obliga al jugador a ingeniárselas para buscar los puntos débiles de los enemigos o facilitar al escuadrón que normalmente acompaña a John Connor que despliegue sus ataques. Por desgracia, las prisas han podido con **GRIN**, y la ejecución de ***Terminator Salvation*** flaquea: hay un puñado escasísimo de enemigos y el repertorio de armas es extremadamente anodino. Pero lo peor es la mecánica de juego que, a pesar de la brevedad del mismo, se agota en poco tiempo y obliga al jugador a repetir despiadadamente tácticas y trucos para avanzar por escenarios lineales y de diseño poco imaginativo. Sumemos una buena batería de *bugs* y el resultado es algo descorazonador: unas cuantas buenas ideas fastidiadas por las prisas y por el peso de la franquicia.



LA ALTERNATIVA

WANTED: W. OF FATE
A pesar de su ridícula duración, GRIN afiló más el ingenio en este otro juego.

EVALUACIÓN

Varias ideas interesantes (aparte de que el juego es la precuela de la película, con todo lo que conlleva para el fan aplicado) no salvan a Terminator Salvation de caer presa de la Maldición de las Adaptaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,2	7,0	6,5	-	6,8	6,8

Buena ambientación. Escenarios y personajes algo repetitivos y vulgares.

Mecánica bien pensada, pero por desgracia acaba siendo algo repetitiva.





¡PARTICIPA!

REGALAMOS

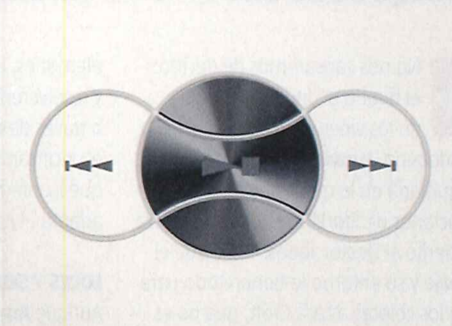
Vodafone y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 10 increíbles packs exclusivos Vodafone de El Niño Sweetwear. Si quieres optar a uno de los 10 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de agosto de 2009.

10 PACKS EXCLUSIVOS EL NIÑO SWEETWEAR











¿Cuál es la primera marca surfera española con éxito internacional?

A) El Niño Sweetwear B) Händer C) Surfer



¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra vodafoneps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: vodafoneps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de agosto de 2009.









Las peleas son uno de los puntos fuertes del juego. Recuerdan a las de las películas de Spielberg por el sonido seco de los puñetazos.



El doctor Jones es capaz de interactuar con algunos elementos del escenario: ya sea echando abajo una estatua con ayuda del látigo o arrojando enemigos desde azoteas, puentes o ventanas.

PSP



Género
Acción
Compañía
LucasArts
Desarrollador
Amaze Ent.
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
896 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.indianajonesgame.eu
16+

INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES

ARQUEOLOGÍA Y MAMPORROS PARA EL VERANO

No nos cansaremos de decirlo: el bueno de Indy se prodiga en los videojuegos menos de lo que debería. **LucasArts** jamás detiene la maquinaria en lo que respecta a las adaptaciones de *StarWars*, pero no explota lo suficiente al Doctor Jones. Y eso que el personaje y su entorno lo tienen todo para sacarle los colores a Lara Croft, que no es otra cosa que una discípula de Indy con camiseta ajustada. Buena prueba de ello es esta aventura de acción, que ofrece lo que los *fans* reclaman: nazis, templos en ruinas, reliquias bíblicas, peleas a puñetazos y el uso del látigo.

El objeto sobre el que gira toda la trama es, ni más ni menos, que el báculo de Moisés, capaz de separar las aguas y desatar todo tipo de plagas. Adolfo y su «Club de la Esvástica» están bastante interesados en hacerse con él, pero Indy no les va a poner las cosas fáciles. A lo largo de diferentes localizaciones (el *Chinatown* de San Francisco, Panamá, Estambul...) nos partiremos la cara con agentes alemanes, usaremos el látigo y la pistola y resolveremos algunos *puzzles* ligeritos a través de misiones cortas, diseñadas específicamente para **PSP** (al contrario que la inferior entrega **PlayStation 2**, que adapta el juego de Wii).

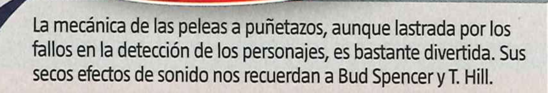
LUCES Y SOMBRAS

Aunque **Amaze** debería haber pulido algunos aspectos del juego (Indy se queda atascado en puntos del escenario o entre dos alemanes en plena pelea), las luces son más notables que las sombras en este UMD. La mecánica de las peleas a puñetazos no está nada mal, y los ligeros QTE (para mantener el equilibrio sobre un madero o tirar abajo una estatua con el látigo) y las persecuciones añaden un toque peliculero que los jugadores agradecerán. ¿Podría haber sido mejor? Desde luego. Pero también mucho peor (sólo tienes que mirar a la izquierda lo que ha hecho **A2M** con la entrega **PS2**). La posibilidad de mejorar a tu antojo las habilidades de Indy es un detalle simpático y el apartado gráfico va de lo simplemente correcto a lo muy vistoso. No es el bombazo del año, pero sí un título perfecto para jugar bajo la sombrilla. O tirado en el sofá.

LA ALTERNATIVA



TOMB RAIDER ANNIVERSARY. O Tomb Raider Legend: cualquiera de los dos es muy superior a este Indy portátil.





La mecánica de las peleas a puñetazos, aunque lastrada por los fallos en la detección de los personajes, es bastante divertida. Sus secos efectos de sonido nos recuerdan a Bud Spencer y T. Hill.

No podemos quitarnos la sensación de que, a pesar de estar ante un título correcto, podría haber sido mucho mejor. El personaje y su entorno daban para mucho más.

GRÁFICOS
Indy está bien animado, aunque la calidad gráfica dista mucho entre unos escenarios y otros.

7,8



¿DÓNDE ESTARÁ?

Nada se ha vuelto a saber del Indy para consolas de nueva generación que se mostró en el E3 2006 (pantalla de arriba). De aquel espectacular viaje en tranvía sólo queda un breve resquicio para PSP.



EL BÁCULO DE MOISES ES EL ÚLTIMO CAPRICHO DE HITLER Y SUS MUCHACHOS

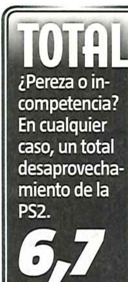


INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES

PS2

EL MAL DESDE EL ORIGEN

La venerable **PS2** sigue resistiendo como una jabata en el mercado. Potencial tiene para ello, pero conversiones como ésta no le hacen ningún favor. Desde luego, no aspirábamos a una lujosa producción como en los mejores tiempos de la consola, pero al menos sí una conversión del juego de **PSP** en lugar de esta adaptación del lanzamiento de Wii, lo que ha supuesto un error de bulto desde el principio. Y no es cuestión de atacar la máquina de la competencia, sino que no tiene sentido sustituir las acciones que se ejecutan con el *wiimote* por sosos y repetitivos QTE. Para eso era mejor crear algo diferente desde cero o adaptar sin complejos el Indy de **PSP**, lo que nos habría dejado más contentos. Seguro que **Amaze** habría realizado un trabajo muy superior en el apartado gráfico de lo que ha hecho **A2M**. La interacción con los elementos del escenario es un detalle a agradecer, pero de poco sirve cuando los escenarios son de una tosquedad alarmante (esa jungla, madre mía) y el personaje central muestra unas animaciones tan mecánicas. Flojo, muy flojo.



LA ALTERNATIVA

TOMB RAIDER UNDERWORLD. Lara golea a Indy en su despedida al formato PS2.



Género **Acción**
Compañía **LucasArts**
Desarrollador **A2M**
Distribuidor **Activision**
Jugadores



On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Selector 50/60HZ **No**
Pantalla Panorámica **No**
Sonido Surr. **Sí**
Memory Card **65 KB**
P.V.P. Recomendado **29,95 €**

www.indianajonesgame.eu

16+

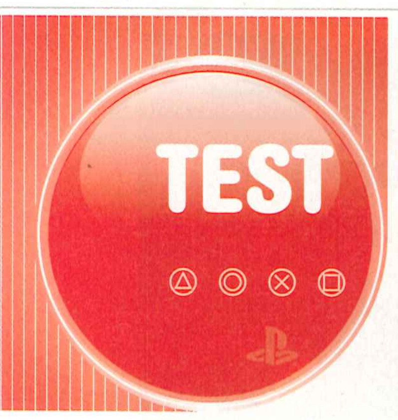
Versión PSP

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los actores del doblaje en castellano podrían haberle puesto algo más de corazón a su labor, la verdad.	Las peleas son divertidas, así como el uso del látigo. Lástima que la detección acabe crispando los nervios.	Amaze ha incorporado diversos extras (ilustraciones, cheats) e items que incentivan la exploración.	Ausente. No esperábamos nada en este apartado. Habría estado bien alguna caza de tesoros entre Indy y los nazis.	Una aventura modesta, ideal para echarse una partidilla a la hora de la siesta.
7,5	7,6	7,5	-	7,8

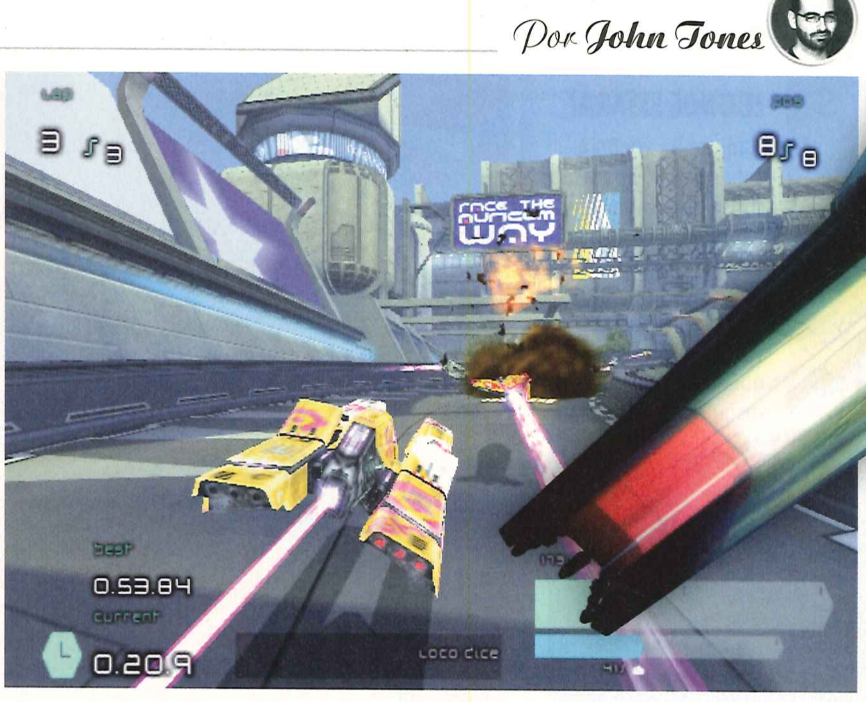
Versión PS2

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
¿Por dónde empezar? La animación es más que mejorable, la jungla es un desastre... Tremendo.	Al igual que sucede en PSP, hay que agradecer el doblaje en castellano, aunque sea soso como pocos.	¿A quién se le ocurre adaptar a pelo la mecánica de Wii? El resultado, un aluvión de QTE. Dale al botoncico, dale.	Como todo, si le echas ganas y pasas por alto los gráficos y tanto QTE... pero paciencia hay que tener un rato.	¿Pereza o incompetencia? En cualquier caso, un total desaprovechamiento de la PS2.
6,0	7,5	6,6	7,0	6,7

Por John Jones

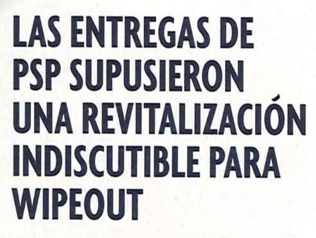








Aunque las diferencias gráficas con Wipeout HD son obvias, Wipeout Pulse mantiene el tipo perfectamente en PS2.



LAS ENTREGAS DE PSP SUPUSIERON UNA REVITALIZACIÓN INDISCUTIBLE PARA WIPEOUT



Género **Carreras**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Studio Liverpool**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Selector 50/60HZ **Sí**
Pantalla Panorámica **Sí**
Sonido Surround **No**
Memory Card **352 KB**
P.V.P. Rec. **39,95 €**
es.playstation.com

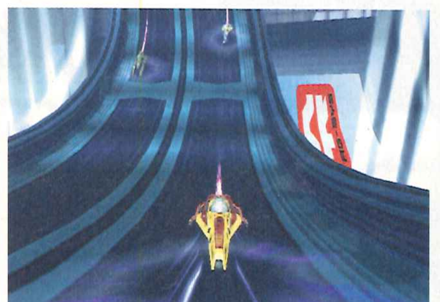


LA ALTERNATIVA



WIPEOUT HD. Aparte de las versiones para PSP, te recomendamos un paseo por la versión PS3.







WIPEOUT PULSE

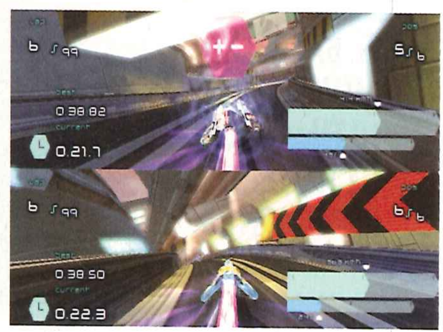
INESPERADO REGRESO DE LAS NAVES FLOTANTES

La sorprendente aparición de un *port* de ***Wipeout Pulse*** para **PS2** (publicado originariamente en 2007 para **PSP**, después de los estupendos resultados de la entrega *Pure* para el mismo formato en 2005) puede llevar a pensar en los adjetivos habituales en estos casos: pereza, compromiso, salir del paso, usar y tirar. Nada más alejado de la realidad. ***Wipeout Pulse*** tiene un par de años ya, pero cumple perfectamente con un doble objetivo: es coherente con la intención de **Sony** de no dejar morir aún su **PS2** (ahí están las esperadísimas nuevas entregas de *MotorStorm*) y da al fin a la histórica consola un *Wipeout* decente después del hórrido *Wipeout Fusion* de 2002.

Wipeout Pulse es exactamente igual a su precedente en **PSP** e incluye todo el material descargable, como naves y circuitos extras, que se publicó On-line con posterioridad a la salida del UMD. Entre las novedades, aparte de la necesaria pantalla partida para multijugador local, está un equipo nuevo (EC-X) y la famosa levitación magnética de *Wipeout HD* que permite hacer *loops* y caídas al vacío.

Pulse es *Wipeout* en estado puro. Carece obviamente de la hipnótica calidad gráfica de la versión de **PS3**, pero enarbola todo lo que ha hecho grande a la serie: velocidad infernal (ni un solo tirón hemos detectado), elegancia gráfica y «chunda-chunda» de fondo.





Solo en multijugador local y con posibilidad de escoger pantalla partida horizontal o vertical, las partidas para dos jugadores siguen siendo un auténtico vicio.

EVALUACIÓN

Nos entusiasma que Sony dedique estas sorpresas a una consola que muchos dan por muerta. De acuerdo, es un port de un juego de PSP, pero es un port perfecto, de una de las mejores entregas de la serie (esas descripciones de escenarios en las pantallas de carga...) e incluye todo lo imprescindible: multijugador, variedad de pistas y velocidad. Muchísima velocidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,6	8,2	8,5	8,2	8,5

Apurando la capacidad de PlayStation 2. Sensación de velocidad muy conseguida.

Tiene la dificultad asfixiante de todo Wipeout, pero con paciencia arrasarás.





TEST

PS2

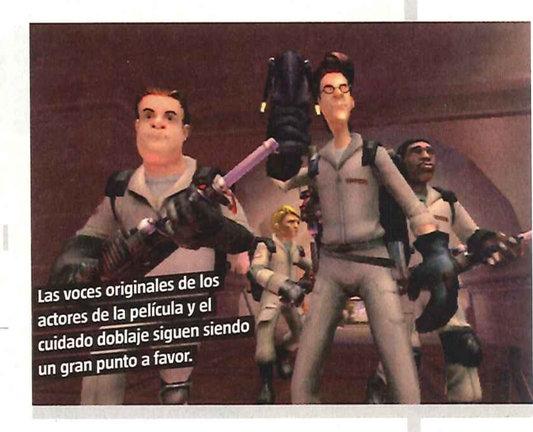
Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Red Fly Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Selector 50/60HZ **Sí**
Pantalla Panorámica **No**
Sonido Surround **No**
Memory Card **352 KB**
P.V.P. Recomendado **29,95 €**
www.ghostbustersgame.com
7+

Aunque más sencillo que en la versión PS3, retener y llevar a los fantasmas a las trampas es lo más peliagudo del juego.

LOS CAZAFANTASMAS EL VIDEOJUEGO

VERSIÓN DESCAFEINADA PERO CONTUNDENTE

Es encomiable la honestidad que ha demostrado **Terminal Reality** (y por extensión, **Red Fly**, que desarrolla las versiones para consolas menos potentes) al plantear ***Los Cazafantasmas El Videojuego***. Eran perfectamente conscientes de que **PS2** no podía tirar de un monstruo gráfico como la versión **PS3**, así que se ha optado por estilizar el juego con un aire de dibujo animado que permite conservar el espíritu de las versiones más potentes. De este modo, ***Los Cazafantasmas*** para **PS2** tiene la misma mecánica que en **PS3**, aunque con los controles algo más simplificados: aún hay que debilitar a los fantasmas, atraparlos con el rayo captor y, finalmente, llevarlos hasta las trampas. Ya no se pasa de un rayo a otro a elección del jugador, sino que se mecaniza todo, lo que por una parte elimina todo tipo de estrategias, pero por otro hace el juego más apropiado para jugadores menos experimentados y se focaliza por completo en la acción. Lo que está claro es que no se ha perdido de vista el espíritu del juego que le sirve como base: los extraordinarios diálogos siguen presentes, los guiños al cine de fantasía de los ochenta también y el espíritu despreocupado y destrozón está ahí (algo menos destrozón, obviamente, pero los escenarios siguen quedando hechos un churro tras el paso de los Cazafantasmas). Una versión menor, pero interesante.



Las voces originales de los actores de la película y el cuidado doblaje siguen siendo un gran punto a favor.



LA ALTERNATIVA



GOD OF WAR. Dentro de los juegos de acción en PS2 sigue siendo todo un referente inexcusable.

EVALUACIÓN

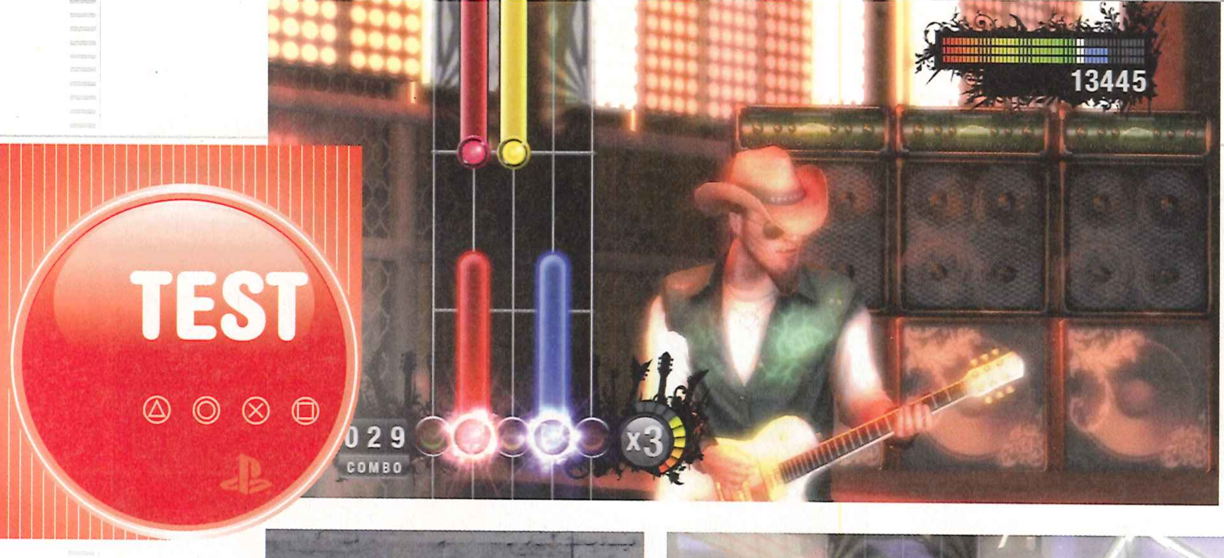
Quizás lo peor de esta versión para PS2 de Los Cazafantasmas - El Videojuego es que las comparaciones son inevitables. A pesar del esfuerzo puesto en replicar los rayos de neón y el trepidante ritmo del original, hay veces en las que la PS2, simplemente, no puede seguir el ritmo. Algunos decorados desiertos y los eternos tiempos de carga son la prueba.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,1	8,2	7,3	7,0	7,6

Inteligente esfuerzo por distanciarse del estilo realista de la versión de PlayStation 3.

No tan pulida y fluida como en PS3, pero respeta la mecánica original.





TEST





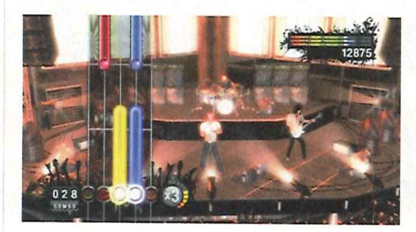
De momento no hay noticias de que vaya a venderse en España la batería de seis parches y pedal diseñada para este juego. Nosotros pudimos verla en la pasada feria de Leipzig.







El modo Carrera, aunque soso, incorpora buenas ideas como los desafíos en plena canción.





La furibunda aparición de las notas, en vertical, te dejará descolocado en más de una ocasión.

Género
Musical
Compañía
Konami
Desarrollador
Zoë Mode
Distribuidor
Konami
Jugadores
x6
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.151KB)
P.V.P. Recomendado
29,95€
www.konami-europe.com/gs
12+

ROCK REVOLUTION

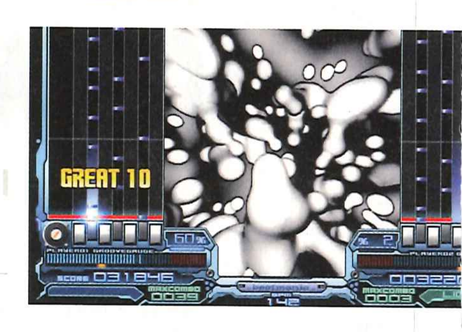
MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

Desde que *Guitar Hero* trajo a occidente el concepto del *Bemani*, los que descubrimos este género musical con *Guitar Freaks* y *Beatmania* (en tiempos de la **PSone**) nos preguntábamos cómo contraatacaría **Konami**, cuándo reclamaría su merecido puesto en medio de la reñida batalla entre *Rock Band* y *Guitar Hero*. Pues bien, viendo los resultados alcanzados con ***Rock Revolution***, casi mejor que hubieran permanecido al margen porque la decepción ha sido mayúscula. Los padres del género no pueden acudir a estas alturas con un juego dominado por las versiones (algunas aterradoras, como la del *Blitzkrieg Bop* de *Ramones*) y en el que no se permite el uso del micro. Es inexplicable que la compañía que lleva años facturando los excelentes *Karaoke Stage/ Revolution* haya dejado fuera la posibilidad de cantar, centrándose únicamente en el uso de la guitarra/bajo y la batería. Por fortuna, el juego es compatible con los instrumentos/controladores de sus competidores, porque ni siquiera la batería (el único periférico diseñado por **Konami** para el juego) está aún a la venta en España. Cuenta con posibilidad de jugar On-line y aporta algunas buenas ideas en el modo Carrera (los desafíos, como el *In Crescendo* que acelera las notas a medida que multiplicas la puntuación), pero la sensación general que deja ***Rock Revolution*** es la de ser un producto precipitado en el que **Konami** no se ha implicado a fondo. Con un rival así, *Rock Band* y *Guitar Hero* pueden seguir tranquilamente a lo suyo...

LA ALTERNATIVA



ROCK BAND 2
O Guitar Hero en sus múltiples variantes: cualquiera de ellos es mejor que este flojo, flojo Bemani.





KONAMI: LOS PADRES DEL GÉNERO MUSICAL

BeatMania (1997), GuitarFreaks (1998), DrumMania (1999)... Konami fue la inventora del concepto (instrumentos de plástico, cascadas de notas) que años más tarde explotaría Guitar Hero.

EVALUACIÓN

Versiones que van de lo correcto hasta lo terrorífico, ausencia de micro y sólo 40 canciones: esperábamos mucho más de los padres del género musical. Al menos es barato, vamos a consolarnos con eso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	7,0	7,2	7,0	8,0	7,0	7,0



40 temas bien seleccionados... pero salvo tres, el resto son versiones.

Las notas bajan demasiado deprisa y la mayoría de las veces te pillarán «a mano cambiada».



¿En qué plataforma apareció la primera entrega de Sacred en 2004?

A) PC B) 3DO C) PlayStation 2



Koch Media, Deep Silver y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 25 exclusivos packs especiales de Sacred 2 Fallen Angel para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 25 lotes de juego y merchandising oficial que sorteamos, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de agosto de 2009.



15 LOTES DE JUEGO + PULSERA

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra sacredps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: sacredps A




KOCH MEDIA

PLAYSTATION 3





WWW.SACRED2.COM

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de agosto de 2009.



LLOYD
A poco que te guste la lucha, disfrutarás con este título como un enano. Atento al que se va a convertir en una de las referencias del género.

Prometedor
★★★★☆

Compañía **Ubisoft/ Bandai Namco**
Programador **Project Soul**
Género **Lucha**

A LA VENTA EN VERANO 2009

Soul Calibur: Broken Destiny

La franquicia de lucha con armas más famosa de los videojuegos llega de la mano de Kratos a tu PSP

Tras la salida hace casi tres años de *Tekken Dark Resurrection*, los usuarios de **PSP** hemos estado huérfanos de títulos de lucha de gran altura. Para cambiar esta situación llega a nuestra portátil el nuevo ***Soul Calibur: Broken Destiny*** con aspiraciones a convertirse en un referente en todos los aspectos.

Lo primero que llama nuestra atención es el impresionante apartado gráfico. El modelado de los personajes, los escenarios y la iluminación rayan a gran altura y, sin embargo, esto no hace que el juego pierda nada de fluidez, ya que la tasa de *frame rate* se mantiene muy estable. Lo mostrado hasta ahora puede ser un avance de lo que técnicamente puede llegar a conseguir **PSP**.

Tras probar ***Broken Destiny*** comprobamos que estamos ante un título con muchos aspectos en común con la última versión de sobremesa de *Soul Calibur*, en la que coincide tanto en escenarios como en la mayoría de personajes. Las novedades que se van a incluir en el plantel de esta edición son Dampierre y Kratos. Un francés con bigote y cuchillo camuflados, y el espartano más famoso de los videojuegos; Kratos es, sin duda, uno de los mayores atractivos de este título.

Contaremos con los habituales modos de juego: *Arcade*, Entrenamiento o *Survival*, además de varios destinados al multijugador local y On-line, y el habitual editor de personajes. Una de las novedades en este apartado es el nuevo modo para un solo jugador basado en misiones y del que se prevé que incluya cerca de 80.

En el apartado estrictamente jugable, nos encontramos con un sistema de control que permite disfrutar del juego desde el primer momento, aunque esto no quiere decir que los más expertos en estas lides no dispongan de un buen número de *combos* que añaden profundidad al título. Se mantendrá también la destrucción de las armaduras de los personajes y el uso de golpes críticos de la anterior versión.

Kratos baja del Olimpo para pelear por el Soul Calibur

A la espera de poder profundizar más en los modos de juego y las opciones que ofrecerá, podemos decir que ***Broken Destiny*** promete mucho. El juego que verá la luz durante el verano, de la mano de **Ubisoft**, sólo tiene una pega: el gran parecido con *Soul Calibur IV*. Si la versión final innova en este aspecto estaremos ante un título redondo.

Bellezas como Shopitia o Cassandra seguirán mostrando sus encantos pixelados en PSP. No digáis que no lucen bien.



¡CONVIÉRTETE EN EL REY DE LA ESPADA!

A través del modo para un jugador y sus misiones, de forma más directa con el arcade o en multijugador contra otros jugadores, podrás demostrar tu valía. Con personajes como la mala bestia de Nightmare no te supondrá gran esfuerzo, pero para ser el mejor deberás dominarlos a todos. Ve calentando tus dedos porque este verano seguro que te saldrán agujetas de tanto jugar.



1 El apartado técnico pretende convertirse en un ejemplo a seguir por las demás desarrolladoras. Podrás llevar en el bolsillo una versión muy similar de Soul Calibur IV.



2 Un sistema de combate asequible permitirá que tanto los avezados luchadores como los novatos puedan disfrutar de Soul Calibur en cualquier parte.



VERSIÓN BETA





NEMESIS
Poco tiene que ver, afortunadamente, este Batman con el de las películas. Es oscuro, violento y terrorífico... vamos, lo que a todos nos gusta.

Goticazo
★★★★★

Compañía **Eidos**
Programador **Rocksteady Studios**
Género **Aventura/ Acción**

A LA VENTA EN **AGOSTO**

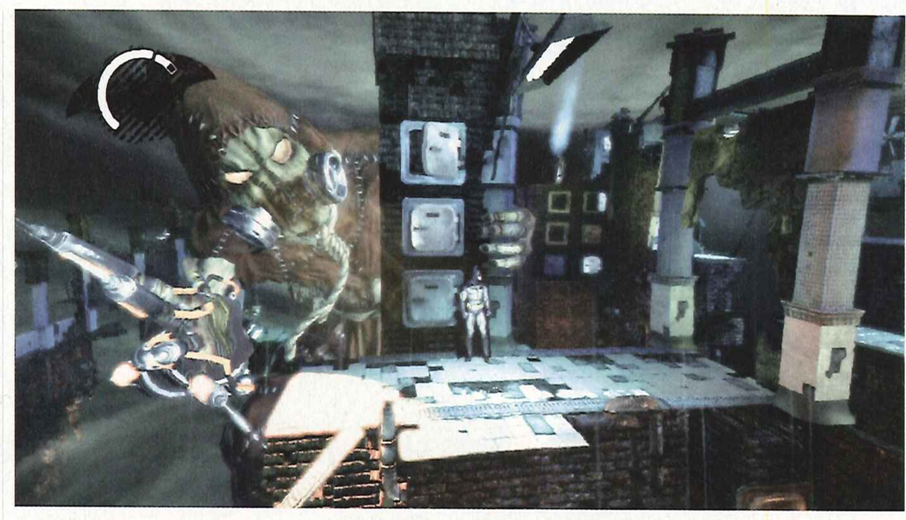
Batman: Arkham Asylum

Eidos recrea de manera rotunda el universo de los cómics de Batman. Violencia, oscuridad, locura... ¡Hurra!

Desde que se desvelaron las primeras imágenes de ***Arkham Asylum***, no éramos pocos los que nos temíamos que aquello eran simples *renders*, que era imposible que un videojuego pudiera alcanzar tal grado de detalle gráfico. Pues bien, con el juego en nuestras manos, podemos gritar bien alto que este nuevo *Batman* es todo lo que **Eidos** prometió y mucho más: gráficos extraordinarios, una mecánica a medio camino entre la acción y el sigilo, unas gotas de aventura y, sobre todo, tenebrismo por arrobas. *Arkham*, ese cruce entre prisión y psiquiátrico donde siempre acaban los inestables fulanos capturados por *Batman*, se nos presenta en toda su siniestra gloria como un gigantesco túnel del terror en el que deberemos enfrentarnos a los más conocidos enemigos de *Batman*, liderados por El *Joker*. Y para ello habrá que luchar a cara de perro contra sicarios y bigardos de la talla de Bane o Killer Croc, utilizando los *bat-gadgets* y la oscuridad para infundir el terror en los criminales.

Desde acogotar a un fulano desde las alturas, planeando con la capa o descolgándonos con el bat-garfio, a usar explosivos para tirar muros y construir trampas, las posibilidades que ofrece este ***Batman: Arkham Asylum*** son tan incontables como asombrosas. La «Vista de Detective» nos permitirá ver en la oscuridad, así como detectar el grado de pánico de cada enemigo y seguir pistas a través de los intrincados pasillos y múltiples pabellones que componen *Arkham*. Una lúgubre banda sonora acompañará nuestros pasos mientras vamos reencontrándonos con viejos amigos como el Espantapájaros, resolvemos los enigmas de Riddler o nos quedamos embobados con el nuevo *look* de Harley Quinn. El diseño de personajes, obra de **Wildstorm**, dará que hablar: es sencillamente alucinante. Y la trama viene firmada por Paul Dini, el responsable de la memorable serie de animación de los 90, lo que confirma que **Eidos** no ha dejado cabos sueltos. El mes que viene, *review* a fondo.

El diseño de personajes, obra de Wildstorm, es alucinante





EL JOKER, SÓLO EN PS3

Controla a tu psicópata favorito en una serie de misiones del modo Desafío, exclusivas para PS3. Acaba con los guardias de Arkham con clase: usando gas nervioso o con una patada en la entrepierna.



El bat-garfio será uno de los gadgets que más utilizarás en el juego, aunque también exprimirás a fondo los batarangs y los explosivos plásticos.







A VISTA DE MURCIÉLAGO

¿Por algo nuestro héroe se llama Batman, no? La «Visión de Detective» te permitirá ver incluso en la oscuridad más cerrada, así como localizar pistas y sicarios.



Donde no llegan la investigación y el terror psicológico... sí lo hacen los puñetazos y las patadas en la boca. Pura cultura física.





Claves



Rocksteady Studios ha bordado los gráficos, especialmente el modelado facial. Prepárate para alucinar con los rostros más realistas que has visto en PS3.





Los seguidores de Batman gritarán como quinceañeras al descubrir en el juego a sus villanos favoritos. Incluso podrás oír sus sesiones con los loqueros de Arkham.

VERSIÓN BETA



Wolfenstein es secuela directa de Return To Castle Wolfenstein, el juego de 2001 que ya intentó resucitar esta clásica serie.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

STAN BY
Tiene un aspecto descomunal. Las mejoras en el combate prometen mucho.

Añejo
★★★★★

Compañía
Activision
Programador
Raven Software
Género
Acción

A LA VENTA EN AGOSTO

Wolfenstein

La serie con la que muchos nos iniciamos en esto de la acción en primera persona vuelve por la puerta grande

Nazismo, esoterismo, algo de *sci-fi* y demenciales experimentos médicos. Y un viejo conocido, el agente especial B.J. Blazkowicz, protagonista de las anteriores, y ya muy lejanas en el tiempo, entregas de *Wolfenstein*. Todo ello son los ingredientes para que los aficionados a la serie salivemos un poco. Eso y el *id Tech 4*, antes conocido como *Doom Engine 3*, que **Raven Software** ha remozado para que esta nueva entrega (parte secuela, parte «revisitación») entre por los ojos como un *Panzer* en plena *blitzkrieg*. No deja de ser curioso que una de las cosas que iniciara *Wolfenstein 3D* (el arsenal creciente a base de exploración del escenario, y que por supuesto retoma este nuevo *Wolfenstein)* recuerde tanto en esta ocasión a otras sagas, como *Half-Life, Killzone* o incluso *Bioshock*. Mucho tendrá que ver el argumento de esta nueva entrega, donde el *III Reich* se hace con una misteriosa tecnología esotérica (*The Veil*) que permite fabricar armas de fantasía infernal tanto para las tropas SS como al propio B.J.

Los poderes especiales permiten algunas acciones ya clásicas, como ver en la oscuridad o a través de estructuras, o ralentizar el tiempo. Y entre las armas encontramos tanto cañones de electricidad (*Tesla Gun*) como fusiles que usan el poder de *The Veil* (cañón de partículas). Todo ello, junto a un sistema de mejoras de armas, ya sean clásicas o prototipos nazis, se conjuga para formar un sistema de combate e inventario que pueda rivalizar con otros *shooters* modernos.

Raven Software toma nota de la actualidad FPS para revivir al clásico

Atrás quedaron los tiempos en que conseguir la ametralladora *gatling* era la repanocha... No obstante, ***Wolfenstein*** no esconde su intención de ofrecer acción frenética en primera persona con algunos aderezos. Y ni renuncia a su legado, con niveles muy «pasilleros», ni da la espalda a la actualidad con escenarios que serán mucho más abiertos.



No todo van a ser Schutstaffel corrientes y molientes. Siguiendo la tradición de la saga, Wolfenstein incluirá tropas especiales bastante puñeteras, además de criaturas con cierto aroma a Doom...

Así se le quedan a uno los ojos después de leer demasiado el Mein Kampf y asistir a lecturas en alto del Necronomicón...

El cañón de partículas reduce a los enemigos a... bueno, partículas. Vamos, que los convierte en fosfatina.

GOOD OLD TIMES!

Los más jóvenes tal vez no recuerden Wolfenstein 3D, el juego de 1992 de id Software que comenzó tantas cosas y que desembocó en el inolvidable Doom. ¡Qué tiempos!

Claves

1. Domina los poderes emanados de The Veil y combínalos con las diferentes armas: ¿ralentizar el tiempo para cargar con tu Flammenwerfer? ¡Por ejemplo!

2. Recuerda quién eres, recuerda por lo que ya has pasado y recuerda que tu misión es simple y sencilla: ¡acaba con todos esos SS Soldaten!





Salvo que tengas un buen sprinter o un corredor muy motivado, olvídate de las etapas llanas. No tendrás nada que hacer.





Son 18 los equipos disponibles al comenzar el juego. Y hay otros 20 clásicos desbloqueables cuando cumples objetivos.

WIKI
O cambia un poco la cosa o el juego se parecerá más de la cuenta a la edición del año pasado. Lo bueno, la actualización y que es único en su especie.

Extenuado
★★☆☆☆

Compañía
Digital Bros.
Programador
Cyanide Studios
Género
Simulador deportivo

Pro Cycling Temporada 2009

La vuelta ciclista a PSP regresa un año más

Y lo hace, como no podía ser de otra manera, coincidiendo con el comienzo del Tour de Francia. **Cyanide** sabe que este deporte no está nada explotado en videojuegos, por lo que ofrece un producto único.

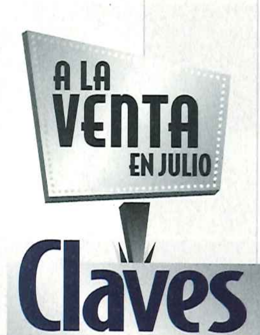
En principio, y a falta de la versión final, no parecen muchas las novedades respecto a la edición anterior. Tendrás la oportunidad de correr etapas únicas, vueltas completas o terminar una temporada en la que gestionar todos los aspectos de tu equipo. Es en este último modo donde ***Pro Cycling*** tiene más que decir. La planificación será fundamental, ya que el año es muy largo y son innumerables las pruebas. Y si quieres tener opciones en todas, o en la mayoría, necesitarás planificar los entrenamientos y personalizarlos para que tus ciclistas lleguen en un estado de forma óptimo a cada competición. Además, tendrás acceso a nuevas promesas y podrás hacer fichajes para limar tus carencias.

Figuras destacadas

Pero por muy buena que sea tu planificación, si no gestionas bien las carreras no servirá de nada. Tampoco hay muchas novedades aquí. Controlarás a cinco corredores no de manera directa, sino mediante órdenes, como atacar, dar relevos o mantener la posición. Será fundamental seguir una buena estrategia si quieres ganar. Vigilar las constantes de tu corredor, su energía o el agua que tiene serán labores de las que te tendrás que ocupar todo el tiempo.

Existe la posibilidad de controlar directamente al deportista en las contrarrelojes (ahora también hay por equipos) y en los *sprints*, donde podrás colocar a tu ciclista en el lugar que más te plazca para intentar lograr la victoria.

No parece que esta edición de ***Pro Cycling*** nos vaya a traer muchas novedades, pero una cosa no se le puede negar, su esencia 100% ciclista.



Claves

1 Esa barra sobre la que pone Go!! es la del sprint final. Cuando quede poco tiempo para terminar la etapa, podrás controlar directamente a tu ciclista y administrar su resistencia para intentar ganar.



2 Hay distintas cámaras para ver la carrera, pero sin duda la mejor es la lejana desde atrás. Te permitirá controlar todos los movimientos del pelotón, desde los ataques de tus rivales hasta los cortes.



2 Guías completas

PlayStation®
Revista Oficial - España

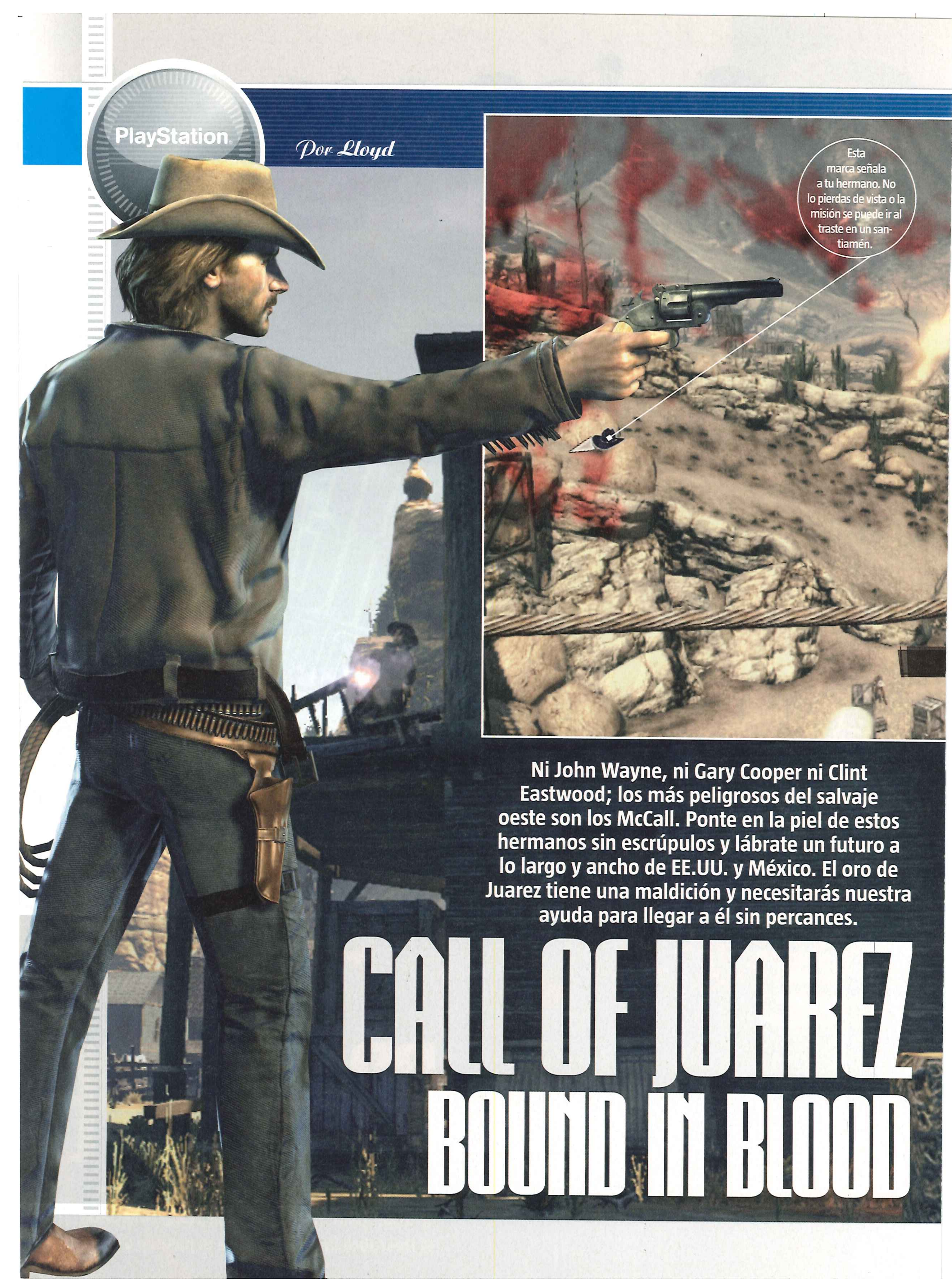
PS3

- TODAS LAS CLAVES PARA CONSEGUIR EL ORO DE JUAREZ
- APRENDE A CONTROLAR A LOS HERMANOS MCCALL
- TRUCOS PARA SER EL MEJOR DUELISTA

CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD

PROTOTYPE

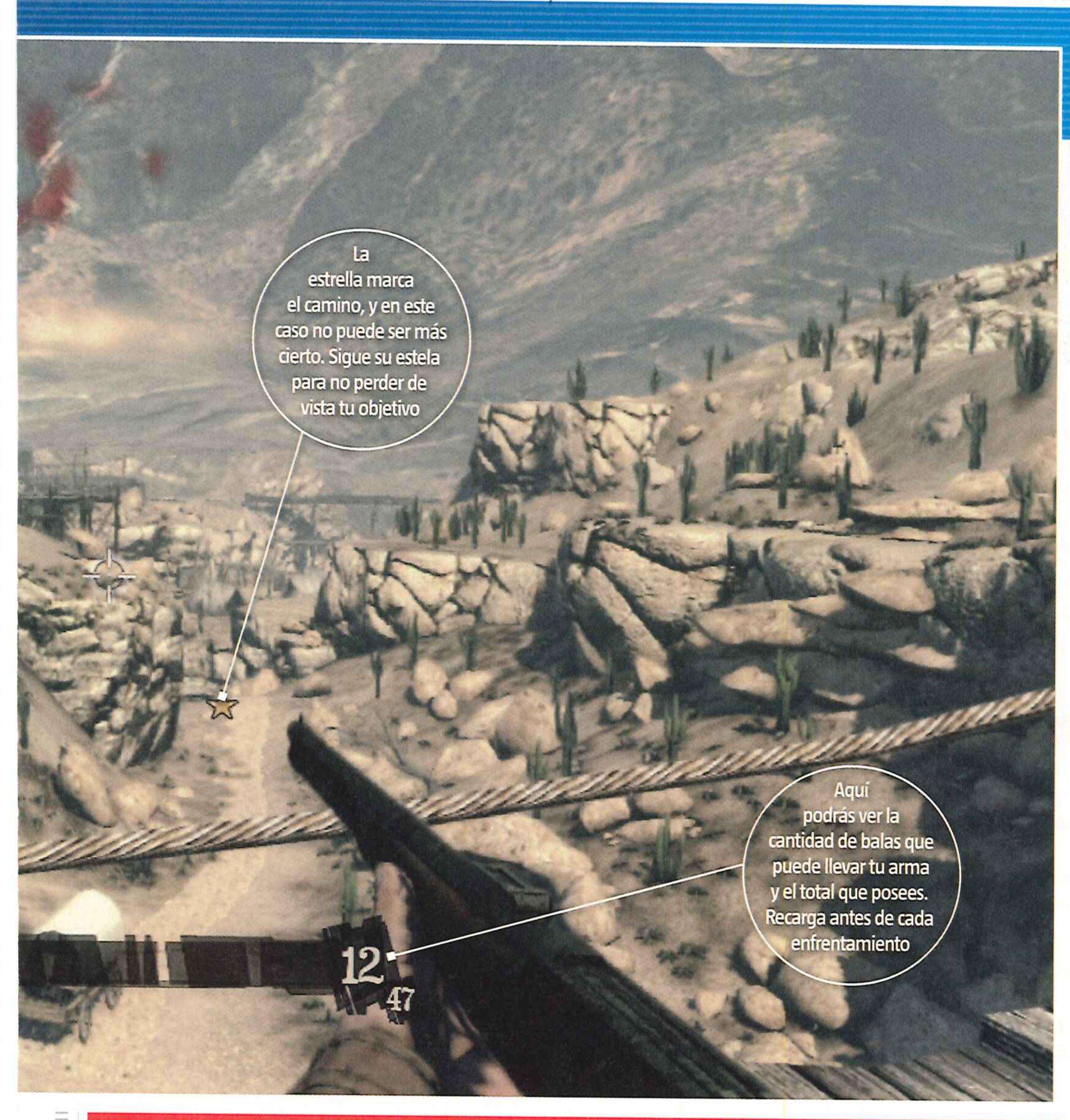
- Completa todas las misiones paso a paso
- Trucos para sobrevivir en una ciudad infectada
- Descubre la verdad sobre el pasado de Alex



Por Lloyd

Ni John Wayne, ni Gary Cooper ni Clint Eastwood; los más peligrosos del salvaje oeste son los McCall. Ponte en la piel de estos hermanos sin escrúpulos y lábrate un futuro a lo largo y ancho de EE.UU. y México. El oro de Juarez tiene una maldición y necesitarás nuestra ayuda para llegar a él sin percances.

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD



MISMO APELLIDO, DISTINTAS HABILIDADES



THOMAS

El hermano más pequeño cuenta con una agilidad sin igual. Puede utilizar el lazo para encaramarse a sitiios elevados y es ideal para atacar a los enemigos a distancia. Con Thomas harás uso del rifle gracias a su especial habilidad con este arma.

RAY

El hermano mayor es más lento pero tiene mayor fortaleza y resistencia. Con Ray podremos utilizar dos pistolas simultáneamente además de lanzar dinamita. Necesitaremos también hacer uso de su increíble fuerza para echar puertas abajo.

Concentración al poder



MODO CONCENTRACIÓN RAY

Este modo concentración se basa en la rapidez de apuntar a varios objetivos. Con el joystick analógico derecho sitúa el cursor sobre tus enemigos para que les salga una marca roja. Apura el tiempo para acabar con el mayor número de enemigos y asegúrate de que mueren utilizando varios disparos sobre un mismo objetivo.



MODO CONCENTRACIÓN THOMAS

El modo concentración de Thomas es aún más efectivo que el de su hermano. Deja apretado el botón R1 mientras que utilizas el joystick analógico derecho hacia abajo para efectuar un disparo. Con práctica no dejarás un matón vivo.



MODO CONCENTRACIÓN COOPERATIVO

En este modo las protagonistas son las pistolas. Pulsa L1 o R1 cuando alguna de las miras se pose sobre un enemigo para acabar con él. Si alguno se te escapa puedes dirigirlas con el joystick analógico derecho.

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

PS3


No tendrás muchas oportunidades de utilizar la ametralladora, así que aprovecha cuando tengas ocasión.


Para parar la ofensiva del río tendrás que ser efectivo con el cañón. Calcula la parábola del disparo para acertar.

Los hermanos McCall son los indiscutibles protagonistas de una aventura en la que la venganza, la ambición, el odio o la traición pondrán en entredicho incluso los lazos más cercanos. Disparar primero y preguntar después ha de ser tu principio. Para lo demás, ya te echamos una mano.

Acto 1: Somos Familia. Batalla

Nada mas empezar, sigue a los **soldados** a lo largo de las trincheras hasta que tengas tu primer combate. Aprovecha para hacerte con el control y ensayar tu **puntería**. Repele el ataque de los soldados que vienen por el bosque y ayúdate de L1 para apuntar mejor.
Coge el **rifle oxidado**, avanza otra vez y ataca a los soldados que aparecen. Tira la puerta abajo y aparecerás en el **campamento**. Acaba con el soldado dentro de la tienda y ve a por los tiradores. Ayúdate de la pila de **troncos** para eliminarlos desde lejos. De ahí a la tienda de **oficiales** y a través del río a salvar a Thomas.
Tendrás tu primer contacto con el **Modo Concentración** (MC, que será muy útil a lo largo del juego). Sigue al pelotón hasta las **trincheras** enemigas, acaba con los tres soldados que aparecen a tu izquierda y ábrete paso con **dinamita**. Sigue avanzando por las trincheras y matando soldados hasta llegar a **Thomas**.
Acto seguido tras la «tierna escena» sube por las escaleras y usa la **ametralladora** para eliminar a los enemigos que atacan tu posición. Sigue a tu compañero a través de las trincheras enemigas de camino al **puente**. Ten cuidado y ve despacio porque aquí hay muchos enemigos; aprende a **cubrirte** porque si no durarás poco.
Una vez tomado el control de esta parte te tocará defender el río del **desembarco** enemigo. Para ello, utiliza el cañón y dispara a las **balsas** que vienen por el río. Intenta que desembarquen las menos posibles y acaba con los **soldados** que lleguen a la orilla. Ahora toca volar el puente, sigue a Thomas hasta él y no te entretengas mucho con los que te ataquen. Dirígete a las **zonas marcadas**, pon la dinamita y que el puente haga ¡boom!
✪ **Secretos**: **1.** Antes de salir del campamento dentro de un cofre. **2.** En el campamento, al lado del hombre en camilla. **3.** En un cofre en el bosque. **4.** Antes de encontrar a Thomas, en una bifurcación a la izquierda. **5.** En el puente, en la isla en medio del agua, al lado del hombre muerto.

CONSEJO: Cuando uses un sólo arma y los rivales estén lejos, no olvides utilizar L1 para acercar la mira y así ser más certero.

Ataque a la villa

En este capítulo te familiarizarás con el hermano de Ray, Thomas. Avanza por el sendero hasta que salga otro **tutorial** sobre el MC. Acaba con los soldados a tu paso y cuando llegues a casa de Jackson sálvale con el **agua** de los cubos al lado del pozo.
Ve hacia el establo, prueba el modo **Concentración Cooperativo** (MCC) y ayuda a tu hermano mayor a cruzar al otro lado. Al pasar el establo llegas a una explanada, intenta rodear las casa por detrás para subirte al **tejado** y acabar desde arriba con los soldados unionistas. Examina las **casas** para hacerte con munición y dinero.
Avanza en dirección a la villa y refúgiate de la **ametralladora** entre el maizal. Utiliza los cuchillos para acabar con los soldados sigilosamente. Tras esto, súbete al **árbol** con la ayuda del lazo y utiliza el rifle para acabar con el soldado que maneja la ametralladora. Te saldrán más enemigos y podrás tener un breve viaje a lomos de un **caballo**. Nada más entrar en la villa aparecerán muchos enemigos en varias oleadas. Cúbrete bien cuando te dañen y avanza con cautela.
Cuando llegues a la entrada es recomendable usar el **MC** para eliminar rápido a los soldados y dirigirte a la puerta (no te quedes que no pararán de salir). Usa ahora el MCC para acabar con los enemigos de la puerta, sube al piso de arriba y dirígete al **balcón**. Usa el lazo y otra vez el MCC y espera a que acabe la escena. Para terminar con esta fase dirígete al **embarcadero** y acaba con los soldados. Utiliza el cañón para derribar el barco y la ametralladora para terminar con los que queden vivos.
✪ **Secretos**: **1.** Al entrar al establo a la derecha. **2.** En el piso de abajo de la segunda casa en la explanada. **3.** En el ático de la quinta planta. **4.** En el pasillo en la planta de arriba de la villa. **5.** En el balcón trasero de la planta de arriba de la villa.

Asesinato en Arkansas

Parece que los McCall van a darnos bastantes problemas. Elige el que prefieras y prepárate para el duelo con el **sheriff**. Este primer duelo no es difícil, el secreto está en tener el joystick derecho en diagonal hacia abajo y a la izquierda cerca de la pistola y el izquierdo moviendo el personaje haciendo como en un **espejo** los movimientos que haga tu rival. Cuando suene la campana, desenfunda, dispara y acaba con el sheriff.
En cuanto acabes con él te empezarán a disparar, huye hacia el **saloon** y cúbrete. Lo mejor es dejar que tu hermano acabe con ellos y encaminarte hacia el **piso de arriba**. Cuando la estancia empiece a arder huye por la parte de atrás. Si manejas a Thomas tendrás que usar el **lazo** en un edificio cercano y ayudar a Ray a subir, si eres Ray espera a que te ayuden y tira la puerta abajo para entrar en la habitación de las «señoritas».


No todo es ir a saco en este juego. De camino a la villa podrás matar a estos soldados con sigilo, al más puro estilo Snake.


Estos tres tiradores te pueden dar bastantes problemas, ¿o no? Rodea el edificio con Thomas y acaba con ellos plácidamente.


No seas tacaño y gasta tus dólares en las armerías para mejorar tu arsenal. Te aseguramos que lo agradecerás.


El lazo te va a resultar una herramienta muy útil e imprescindible para llegar a zonas elevadas cuando juegues con Thomas.

Ahora tendrás que coger la **diligencia** con Thomas o cubrir a tu hermano con Ray; de igual forma cúbrete en el piso de arriba o en las cajas de abajo y acaba con los enfurecidos **ciudadanos**. Sube a la diligencia y prepárate para un paseo lleno de tiros. Llegarás a una zona bloqueada, usa el MCC sabiamente e intenta empujar el **carro** en el camino o cubre a Ray según lo que toque. De nuevo a la diligencia y más tiros, aprovecha el MC siempre que lo puedas usar y dirígete a la **salida del pueblo**. Acaba con los últimos enemigos que vienen a caballo con las pistolas o los cuchillos y hazlo rápido para que no te rodeen.

✪ **Secretos**: **1.** En una estantería en el piso de arriba del saloon. **2.** Al salir del saloon en un tejadillo cercano. **3.** En la habitación de las «señoritas». **4.** En un cofre cerca del bloqueo de la diligencia. Dentro del establo.

Acto 2: Parecía un ángel. Caza de mineros

Nuevamente la ira de Ray nos pone en problemas. Desde detrás de la barra tendrás que limpiar la zona. Hay que tener cuidado con los **matones** de la parte de arriba que podrán alcanzarte aunque estés a cubierto. Al salir, utiliza el **MCC** para acabar con los enemigos. Si quedan algunos cúbrete con la puerta y disparales hasta que caigan.

Sigue al **secuestrador** y de camino prepárate para una nueva oleada de enemigos. Ten cuidado con los del tejado y aléjate de la **dinamita** que te lanzarán. Sigue avanzando con la ayuda del lazo o de tu hermano hasta que llegues a una zona con tres **tiradores**. Con Thomas puedes ir por detrás para acabar con ellos o con Ray cubrirle y esperar.

Otros tres enemigos más y de camino a la **puerta marcada**. Aprovecha el MCC para acabar con el mayor número posible de matones. Un par de nuevas oleadas y llegarás a la **iglesia**. Ve a la puerta a ayudar a tu hermano, utiliza de nuevo el MCC, ataca con todo lo que tengas y parapétate bien para acabar esta fase.

✪ **Secretos**: **1.** En el primer patio justo antes de la salida a la calle principal. **2.** En un tejadillo a la izquierda de donde te cubres de los tiradores. **3.** En el patio anterior a la explanada de la iglesia, sobre un banco al lado de un sombrero mejicano. **4.** Al entrar a la iglesia al fondo a la derecha en un cofre.

Duelos

Los duelos al más puro estilo western serán una tónica a lo largo de todo el juego. El secreto es utilizar el joystick derecho en diagonal hacia abajo y a la izquierda para tener el arma cerca de la mano pero sin llegar a cogerla. Con el izquierdo habrá que hacer los mismos movimientos que el rival, evitando que la imagen se nuble. Si él va a su izquierda, tú igual. Cuando suene la campana desenfunda y espera a que el puntero se torne rojo para disparar.

Masacre de mineros

Empezamos en lo alto de las minas tras el encargo de Mendoza. Dispara desde lejos y cúbrete de los **matones** de Devlin. Ve bajando por la estructura de madera y avanza hasta la siguiente zona.

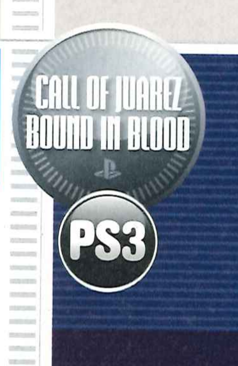
Llegarás a una especie de poblado con **casetas**. Saldrán varios enemigos que se cubren y se mueven por todo el escenario. Aprovecha el terreno y busca una **zona cómoda** para acabar con todos. Avanza hasta el saloon donde se esconde Devlin, cuando empiecen a salir sus secuaces usa el MC fuera y el MCC en la puerta. Sube al piso de arriba y acaba con los que queden. Sal al **balcón** y acaba con los dos enemigos en el depósito de agua y usa el lazo con Thomas o cúbrele con Ray.

Los caminos se separan en esta zona: con Thomas avanza por los **andamios** de madera utilizando el lazo hasta que puedas bajar a tierra firme. Ten cuidado con los atacantes que aparecen en esta zona, y si no los encuentras fíjate en la **marca** que te indica de donde vienen los disparos. Con Ray abre la puerta y desciende hasta que llegues a la mina. Aperecerán muchos enemigos, así que intenta acercarte a ellos para ser más efectivo con las pistolas o la escopeta. Utiliza la **dinamita** en las zonas bloqueadas para volver a reunirte con Thomas.

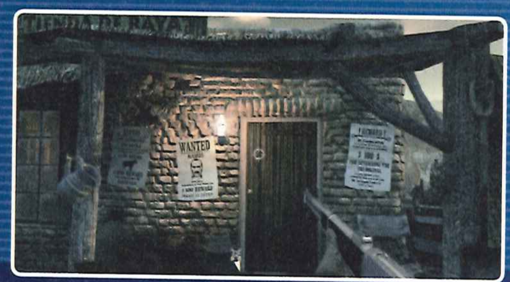
Avanza hasta que llegues a una zona con un **tirador**. Puedes dispararle asomándote desde lejos o no arriesgarte y subir la ladera de la derecha con Thomas para pillarle desprevenido. Acaba con los demás enemigos y ayúdate si quieres de los barriles explosivos.

Avanza ahora por el **camino de tierra** y prepárate para un ejército de matones. Pasarás varias zonas en las que saldrán de todas partes y en distintas alturas y además te lanzarán **dinamita**. Lo importante es acabar cuanto antes con los que lanzan los explosivos y avanzar con cuidado dejando que tu **hermano** haga buena parte del trabajo. No te olvides de usar cuando puedas el MC. Para acabar la fase desenfunda y acaba con el presumido **guardaespaldas** de Devlin.

✪ **Secretos**: **1.** Al bajar a la primera explanada entre dos caravanas. **2.** En el poblado de casas de madera en un cofre al fondo a la derecha según entras. **3.** En la habitación de la derecha en la planta de arriba del saloon. **4.** En la zona de andamios tras acabar con el tirador en un descansillo. **5.** Bajo una escalera en la zona anterior al escondite final de Devlin.




Cuando tengas problemas de munición examina las cajas que encontrarás en tu camino para abastecerte.



Realizar las misiones secundarias es una buena opción para conseguir dinero y comprar armas más mortíferas.

Explorando México

Esta es la primera fase en la que se te da un poco de libertad para ir a tus anchas a pie o a caballo. Te explicaremos como llevar a buen puerto las misiones secundarias y la ubicación de los múltiples secretos.

Recuperar ganado robado: Avanza hacia la estrella hasta que veas un **acantilado** y bordéalo. Ve por el camino marcado y empezarán a aparecer ladrones. No avances muy deprisa porque se esconden entre las **rocas** y podrían rodearte fácilmente. Utiliza el MC sobre todo con la segunda oleada. Atraviesa el **campamento**, acaba con los que quedan y prepárate para el jefe de la banda. Es fundamental que te cubras con una de las rocas y manejes con tu **rifle** un sector de arriba para dispararle en cuanto aparezca. Si te alcanza escóndete ya que de dos tiros puede acabar contigo. Para terminar véncele en duelo.

Elimina a Ramos: Ve a la finca y acaba desde fuera con los secuaces que te atacan. Si vas con Thomas súbete con ayuda del lazo al **depósito de agua** para entrar dentro y con Ray utiliza su **dinamita**. Rodea la finca eliminando enemigos hasta llegar a las **escaleras**. Utiliza el lazo de nuevo o tira la puerta abajo y acaba con los que hay dentro del edificio. Ramos escapará y tendrás que perseguirle con el **caballo** (usa L2 para ir más rápido). Llegarás a un pequeño caserón oscuro, dispara a las **ventanas** aunque no veas a tus enemigos y finiquita a Ramos en un duelo bajo el sol del desierto.

Recuperar las pertenencias robadas: Ve al campamento de los ladrones y elimina a los que están alrededor de la **hoguera**. Adéntrate y aparecerán más; ten cuidado sobre todo con los que están en **zonas elevadas**. Avanza y te saldrán varios entre las rocas, cúbrete y elimínalos. Llegarás a una zona circular y al fondo está tu **enemigo**. No te acerques a él y dispara desde lejos hasta que te rete a un duelo.

Secretos: **1.** Cerca del hombre dormido. **2.** Al lado de la horca. **3.** En la vagoneta volcada de camino a la villa de Ramos. **4.** En el techo de una casa pequeña. **5.** En los escombros frente a la tienda de armas. **6.** En el ataúd del cementerio. **7.** En una caja dentro de la cueva de los ladrones. **8.** En una habitación en la villa de Ramos. **9.** Dentro de una carretilla en la mina desierta. **10.** En un cubo en los andamios tras la cueva, usando el lazo. **11.** En el camino del ganado. **12.** En una pequeña casa en los límites del mapa.

Acto 3: Ya no sé quiénes sois vosotros dos. Prison Break

Avanza con el caballo bajando el sendero hasta el pueblo y una vez allí dirígete a la **cárcel**, donde te espera una emboscada. Dispara a los enemigos del tejado y utiliza un caballo cercano para abrir las **rejas**. Usa el MCC para acabar con los enemigos de esta zona y sube al piso de arriba. Una vez arriba, te saldrán más enemigos y tendrás que buscar unas **llaves** para abrir la celda del piso de abajo y comprobar que no hay nadie.

Sal de la cárcel y te encontrarás con una **ametralladora**. Huye de allí y ve por la parte de atras hasta que llegues a una parte bloqueada. Sube al edificio con Thomas para abrir la puerta o con Ray cúbrele de los **enemigos** que le atacan desde el tejado. Una vez abierta la puerta, avanza y utiliza la **tienda de explosivos** para volar la zona por los aires.

Ahora te enfrentas a 3 tiradores. Tanto con Ray como con Thomas cúbrete detrás de una caseta o de las cajas y apunta a lo **alto del granero** donde se encuentran. Una vez los hayas eliminado ve hacia la torre y utiliza nuevamente a Thomas para subir al depósito de agua o ayuda a tu hermano con Ray.

Pasa por el **edificio**, rompe las puertas y sal otra vez fuera. Acaba rápidamente con los enemigos cercanos y coge la **ametrallladora** para hacer estragos entre sus filas. Avanza en dirección al saloon y ten cuidado tanto con los que disparan desde ambos lados de la calle como con la **caravana** repleta de matones.

Por fin has llegado al saloon, pero aquí te enfrentas a la parte más difícil de esta fase. Vendrá fuego de todos sitios y no hay donde cubrirse, así que lo mejor es retroceder a un **pasillo** que queda entre 2 casas justo enfrente del saloon y desde ahí ir matándolos poco a poco (tu hermano se apaña bien). Pasa al saloon, sube al piso de arriba, acaba con los que queden, libera al **contrabandista** y vuelve abajo para enfrentarte a un nuevo duelo.

Todavía no ha acabado: ahora toca un paseo por los **tejados** de camino al granero. Acaba con los enemigos que aparezcan hasta que te ataque una **ametralladora**. Ve por el edifico

Prison Break

La zona del saloon en la misión Prison Break es una de las partes más complicadas del juego. Los enemigos te atacarán desde varios tejados y la caravana de en medio no ofrece una cobertura segura. Utiliza el callejón de enfrente para guarecerte y desde ahí ve acabando con tus enemigos poco a poco con un rifle. Aunque tu hermano será más temerario que tú, no te aventures a su posición hasta que el camino esté despejado, o tu vida acabará pronto.

CONSEJO: Aprovecha el escenario en tu favor. Busca los mejores sitios para cubrirte y explota los barriles explosivos cerca de tus enemigos.


Los McCall aparte de expeditivos son bastante brutos. Y si no, díselo a este soldado a punto de fenecer por un sillazo.


En la fase del ascensor los barriles explosivos son bastante peligrosos. Equípate con la pistola y evitan que te dañen.


Si te cansas de tanto pegar tiros siempre podrás coger un caballo y disfrutar de un paseo por México o Arizona.


El río parece tranquilo, pero no te confíes porque puede salir un navajo de cualquier rincón. Más te vale afinar tu vista.

de atrás para rodearla y acaba con el resto de secuaces para terminar, por fin, esta fase.

Secretos: **1.** En la planta baja de la prisión. **2.** En la pared de atrás del granero donde aparecen los tiradores. **3.** Detrás de la barra del saloon. **4.** Cerca de los caballos detrás del granero. **5.** Un cofre a la derecha nada más bajar de los tejados.

Explorando Arizona

Al igual que en la fase 6, aquí os explicaremos cómo hacer las misiones secundarias y dónde se encuentran los secretos.

Acabar con Jim Peters: Ve con el caballo a través del bosque hasta llegar a una especie de **fuerte**. Acaba con los enemigos que veas desde el caballo y utiliza el lazo para subir a la casa o la dinamita de Ray en la puerta. Adéntrate y ve hacia el **granero**, usa el MC y ten cuidado con el enemigo del piso de arriba. Sal y bátete en duelo.

Protege a los trabajadores del ferrocarril: Llega hasta el encargado de los trabajadores que te dirá que tiene problemas con los **indios**. Tras un poco de espera te aparecerán en oleada tanto de frente como a tu derecha. Cuídate también del que está en el **tejado** del edificio de madera. Cuando acabes con ellos cruza las vías por el puente rápidamente y detén otra oleada usando el MC cuando puedas.

Ayuda a Freeman: Ve a la granja y, como te indica el dueño, sube al balcón. Ármate con un buen **rifle** y prepárate ya que te vendrán enemigos a tu derecha, izquierda y de frente. Apunta rápido y acaba con los enemigos de un flanco antes de irte a por otro. Ve a la **granja** de Snipes y elimina a los que te esperan. Pasa a la casa, un último enemigo y acaba con el fanfarrón de Snipes en duelo para recuperar a la hija de Freeman.

Secretos: **1.** En la bandeja de frutas cerca de la tienda. **2.** En el granero de Jim Peter's. **3.** Cerca del granero en la granja de Freeman. **4.** Bajo un techo en la segunda parte de la misión del ferrocarril. **5.** En uno de los edificios en la segunda parte de la misión de Freeman. **6.** En una casa en el bosque. **7.** En el granero cerca de las vías del ferrocarril. **8.** En uno de los edificios de la granja. **9.** De camino a la granja de Peter's. **10.** De camino a la granja de Freeman. **11.** Cerca de las ruinas de un edificio del campamento de ladrones. **12.** Cerca del granjero muerto en el acantilado.

Escondite rebelde

Después del rencuentro con un viejo amigo no muy amistoso, espera a que William te libere de las ataduras y coge la **silla** para acabar con el soldado que abrirá la puerta. Empieza a descender hasta que entres en la mina y uses el MCC para **limpiar el camino**. Tras esto, otra nueva zona de pasarelas, baja el puente levadizo si eres Thomas ayudándote del lazo para llegar a la otra parte o cubre a tu hermano con Ray. Entra nuevamente en la **mina**, sigue el procedimiento anterior y cúbrete en la zona en la que te saldrán cuatro soldados. Sal de la mina, ve eliminando soldados mientras bajas la estructura y usa el lazo para llegar al **elevador** (o cubre a Thomas). Asegúrate de tener equipada una pistola con buena cadencia de fuego ya que en cuanto intentes bajar empezarán a lanzarte **barriles explosivos**. Olvídate de los matones y recarga la pistola cada vez que explotes un barril. Cuando paren de lanzar cámbiate de arma al rifle y acaba con los tres **soldados** que aparecerán a tu izquierda. Cuando bajes del ascensor avanza y ten cuidado con los soldados que saldrán; hacen mucha daño con sus **rifles**. Un último esfuerzo: aprovecha el MCC y cúbrete cuando acabe ya que son muchos. Cuando limpies la zona, coge el **caballo** y corre como el viento con L2 porque te dispararán.

Secretos: **1.** Nada más empezar en la primera zona de estructuras de madera, tras un barril. **2.** En la zona del puente levadizo entre dos barriles. **3.** Cerca de la salida de la segunda zona de minas. **4.** En una carretilla frente a la entrada de la segunda zona de minas. **5.** Al bajar del ascensor en un cofre.

Acto 4: En la profundidad del territorio salvaje. Transporte de armas

Nada más empezar la misión puedes aprovechar para comprar armas o munición en la **armería**. Sube arriba de la colina para encontrar la montaña de los apaches y vuelve a bajar para escoltar al **convoy**. Acércate al bosque para comprobar que no hay indios acechando y llega hasta el río.
Parece que los temores de Pancho eran fundados, así que ataca a los **indios** que te llegarán de frente y por el costado (si es necesario usa la caravana como cobertura). Acto seguido sube a por los **tiradores** por el camino rocoso. Cúbrete y fíjate bien, ya que a veces es difícil verlos. Ha desaparecido una carreta junto con **William y Marisa**, salva a una u otro según qué personaje manejes. Ten cuidado con los indios que aunque no son letales sí que se camuflan bastante bien. Una vez reunida la familia de nuevo te vendrán dos oleadas de **comanches**, pero no te preocupes ya que hay rocas para cubrirse y podrás llegar hasta Mendoza sin muchos problemas.
Nos acercamos nuevamente al **río** y aquí si parece que los comanches vienen con todo, además en esta zona tu hermano no es que «se mate» por ayudarte precisamente. Muévete sin parar, intenta pillar a los **indios** por detrás y cúbrete donde y cuando puedas.
Cuando cruces el río descubrirás por fin la **carreta** perdida. Ataca a los indios que la custodian y súbete a la caravana para usar la ametralladora. La huida


Los indios pueden ser bastante molestos por su facilidad para esconderse, más que por su capacidad de fuego.


El antepasado de Seeing River te hará adentrarte en pleno poblado navajo. ¡Qué gracioso el lobito!

no es difícil: si ves que no aciertas a los jinetes dispara a sus **caballos** (son daños colaterales) y adiós a los comanches. ¡Hola apaches!

Secretos: **1.** Entre los restos del vagón. **2.** En la cesta india cerca de los tiradores. **3.** Tras cruzar el primer río. **4.** En una islita en la parte izquierda del segundo río, en la canoa india. **5.** Junto a un hombre muerto en el cañón.

El medallón

Si no teníamos bastantes problemas con comanches y apaches ahora nos toca lidiar con los **navajos**. Ten cuidado con los que te aparecerán a la izquierda del río y despáchalos rápido. Sal de la canoa y dirígete sigilosamente hacia el **pueblo**. Acércate por el lado izquierdo del poblado, mata al **navajo que da la alarma** en la colina y elimina al resto que aparecen.

Sigue atravesando el pueblo hasta que llegues a una zona con una **gran roca** y donde saldrán multitud de indios. Si te quedas ahí no pararán nunca de salir, así que coge el **camino** de la izquierda. Ve matando más navajos y no te separes de tu hermano. Aparecerán muchos más enemigos hasta que llegues a la zona del puente, ten especial cautela con los que llevan **rifle**.

Sin puente te toca buscar otra ruta alternativa, ve hacia el **tronco** cercano y empújalo para llegar a una nueva zona con riachuelo incluido. Avanza y espera que salgan varios indios, cárgate primero a los que están en lo alto de la **montaña** que pueden darte aunque estés cubierto. Continúa por el río y aparecerán mas enemigos de frente y en un **balcón** elevado a tu izquierda, que no quede ninguno.

Una vez que hayas salido de esta zona acaba con los refuerzos hasta llegar al **lago**. Nuestro compañero navajo nos manda al dique, así que dirígete hacia allí. De camino pasarás por una zona con varias casetas y te asaltarán varios **navajos**, utiliza el MC en cuanto puedas y serán historia. Baja por la orilla, ahora te tocara volar el **dique** si eres Ray o cubrir a tu hermano con Thomas. Ten cuidado sobre todo con los navajos subidos en la **montaña a tu izquierda** ya que te herirán aún cubierto en la roca.

Una vez roto el dique ya podrás atravesar el lago tranquilamente y andando para llegar al **lugar sagrado** de los navajos. Como no quieren disparar aprovecha tu ventaja con el MCC. Seeing Father irá a por el medallón y tú tendrás que cubrirle. Llega hasta el **río** y usa el MC (que debes haber guardado) con las canoas que te persiguen para acabar esta fase.

Secretos: **1.** Encima de una cesta, cuando matas al primer navajo en la colina. **2.** En la zona del puente sube una escalera hasta una plataforma y ahí lo encontrarás. **3.** Justo al llegar al riachuelo, a la derecha, al lado de un indio muerto. **4.** En la zona de casetas, antes de volar el dique, están los dos que quedan de esta fase.

CONSEJO: Utiliza el MC sabiamente. Cuando estés en apuros y tu personaje en estado grave, puedes usarlo para salvar el pellejo.

La defensa del poblado

Parece que el coronel Barnsby se ha decidido, por fin, a entrar en acción. Tendrás que defender el poblado de los hombre de Barnsby y te recomendamos que te ayude tu amigo el **rifle**. Acaba desde lejos con todos los soldados que puedas y cúbrete con las **tiendas** hasta que haga su aparición una ametralladora. Rodéala por la **ladera** izquierda y luego súbete a ella para acabar con la infantería.

Tras recibir un cañonazo (y sobrevivir increíblemente) ve como alma que lleva el diablo hacia la **colina** que indica el mapa. Acaba con los enemigos y en cuanto te lo indiquen sube a una zona más elevada. El objetivo ahora es acabar con los **cañones**. Sube por la ladera y coloca la dinamita con Ray o cúbrele con Thomas.

Secretos: **1.** Encontrarás 3 secretos buscando entre las cestas del pueblo. **2.** Otro en una cesta en la colina. **3.** Y el último también en la colina cerca del enterramiento.

Ciudad fantasma

La historia se acerca a su fin y parece que Ray y Thomas tienen cada vez más problemas de convivencia. Nada más llegar al pueblo fantasma dirígete hacia la casa en la que se oye la voz de **O'Donnell** y utiliza el lazo con Thomas para llegar a la planta de arriba. Si estás jugando esta fase con Ray, tendrás que tirar la **puerta** abajo para entrar dentro. Acaba con los dos enemigos y baja las escaleras con las **cuchillas** equipadas para finiquitar a los de abajo.

En la siguiente casa entra por la puerta de la **izquierda** para acabar con los soldados de la planta de abajo y sube por las escaleras.

Ten cuidado y cúbrete de los cuatro enemigos y, sobre todo, del último que está escondido tras el **biombo**. Acaba con otros tres soldados al bajar y prepárate, porque lo que has hecho hasta ahora en esta fase ha sido un mero entrenamiento.

Cuando llegues a la puerta del saloon te empezarán a aparecer enemigos por todas partes y sobre todo de los **tejados**. Utiliza el rifle, se muy rápido y no guardes el MC. Si vas con Thomas corre en cuanto acabes con ellos al edificio que hay a tu espalda y usa el **lazo** rápidamente para encaramarte al piso de arriba (si no te das prisa caerás bajo el fuego enemigo). Cuando hayas subido dispara a los soldados que lanzan dinamita y vuelve a bajar. Si usas a Ray ya sabes, a cubrir. Cuando estés abajo aparecerá una **ametralladora** dentro del saloon. Acaba a punta de pistola con el que la maneja, con Ray, o cúbrete tras la caja con Thomas. Termina con los soldados que queden mediante el **MCC** y sube arriba.


Lo siento por esta galiina, pero es que tenía mucho hambre y en la revista no me dan de comer todavía.


La misión de Juarez puede ser difícil si nos centramos en matar enemigos, mata los justos y sé rápido con los caballos.


El cementerio es un lugar sagrado para los navajos, y no te atacarán. Eso sí, en cuanto hagas un disparo se lo saltarán a la torera.


Coger la ametralladora es fundamental para acabar con los enemigos de la última misión.

Tras la escena en la que casi acaban contigo tendrás un duelo con el tramposo de **O'Donnell**. No le des tregua, utiliza el método que te hemos enseñado y fulmínale de un disparo certero.
Ahora toca eliminar a **Barnsby**. Dirígete al granero y acaba con los enemigos que te salgan al paso. Acto seguido ve hacia el cementerio y cúbrete con las **lápidas** para eliminar a los soldados de la ametralladora. Utilízala ahora contra Barnsby disparando a la **campana** para atraparle antes de que te elimine con sus cartuchos de dinamita.
Secretos: **1.** Al llegar al pueblo busca en un cofre al lado del banco. **2.** En la segunda casa en la que se oye a O'Donnell. **3.** Al entrar en el saloon a tu derecha. **4.** En la parte de atrás del granero. **5.** En el cementerio a la derecha de la iglesia.

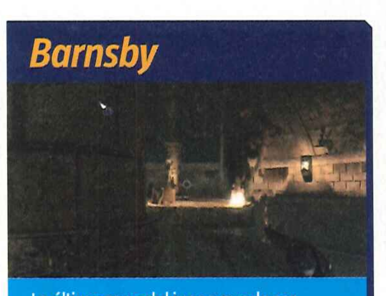
Acto 5: Mi fe es mi escudo. Juarez

Esta es una de las misiones más largas y difíciles del juego en la que tendrás que usar primero a Thomas y luego a Ray.
Empieza con Thomas usando el rifle para acabar con los dos **matones** en lo alto de la fortaleza. Utiliza el lazo para subir y cúbrete rápidamente en las cajas, no te enzarces en una lucha con los de abajo ya que no pararán de salir y dirígete directamente al **granero**.
Lo primero que tendrás que hacer será conseguir tres **caballos** para poder escapar de la villa. La forma más fácil de hacerlo es yendo por la parte derecha de la villa o lo que es lo mismo, según sales de la puerta del granero a tu **izquierda**. Aunque des más vuelta es más seguro, ya que hay menos enemigos. Cada vez que cojas un caballo déjalo en el granero y ve a por otro. Elimina a los **enemigos** que te molesten y no hagas ni caso al resto, que no pararán de salir.
Cuando tengas los tres caballos, los hombres de Juarez quemarán el granero. Utiliza uno de los cubos para apagar el **fuego** y acaba con ellos con la cobertura de la puerta. Acaba esta parte con un duelo como ya te hemos enseñado.
Secretos: **1.** En el granero. **2.** En las casas, en la parte derecha de la fortaleza. **3.** Cerca de un caballos a lo lado de estas casas. **4.** En las casas de la izquierda. **5.** En los muros de la fortaleza.
Es el turno de **Ray**. Abre la puerta y acaba con el primer enemigo, abre la siguiente y repite el proceso con el resto. Utilizar las **dos pistolas** en esta parte es lo más recomendable y te ayudará mucho. Irás avanzando a través de pasillos oscuros en los que saldrán bastantes enemigos, utiliza el **MC** cuando te veas mal y, si aún así tienes problemas, ya sabes que la dinamita es tu amiga.
Llegarás a un patio interior, atraviesa la **puerta** y en la siguiente aparecen un gran número de enemigos. Elimina unos pocos y ponte a cubierto enseguida ya que por aquí es imposible salir.
Toca volver a la **celda** eliminando más hombres de Juarez. Cuidado con tu espalda, ya que en uno de los pasillos te atacarán dos por detrás. Cuando llegues a la celda lanza un cartucho de **dinamita** en la rejilla y adéntrate en la bodega.
En esta zona te aparecerán varios enemigos y llegarás a una zona de **mazmorras** con partes en las que no verás nada de nada. Ten cuidado con los que te atacan aquí y aprovecha los destellos de las **balas** para encontrarles e intentar orientarte. Avanza hasta una estancia con agua y dos elevaciones, una a cada lado. Sube por las **plataformas al fondo** y ve hacia la derecha hasta que llegues arriba. Primero aparecerán varios de sus hombres y tendrás que aprovechar las **rocas** de la derecha como única cobertura. Guárdate el MC para cuando aparezca Juarez y fríelo a balazos en todas las partes de su cuerpo. Si todavía aguanta cúbrete y haz solo **disparos seguros**. Para finalizar un duelo y dile adiós para siempre.
Secretos: **1.** En las cuevas. **2.** El patio bajo las escaleras. **3.** En el vestíbulo de la hacienda. **4.** En el sótano. **5.** En los túneles sin iluminar antes de la lucha con Mendoza.

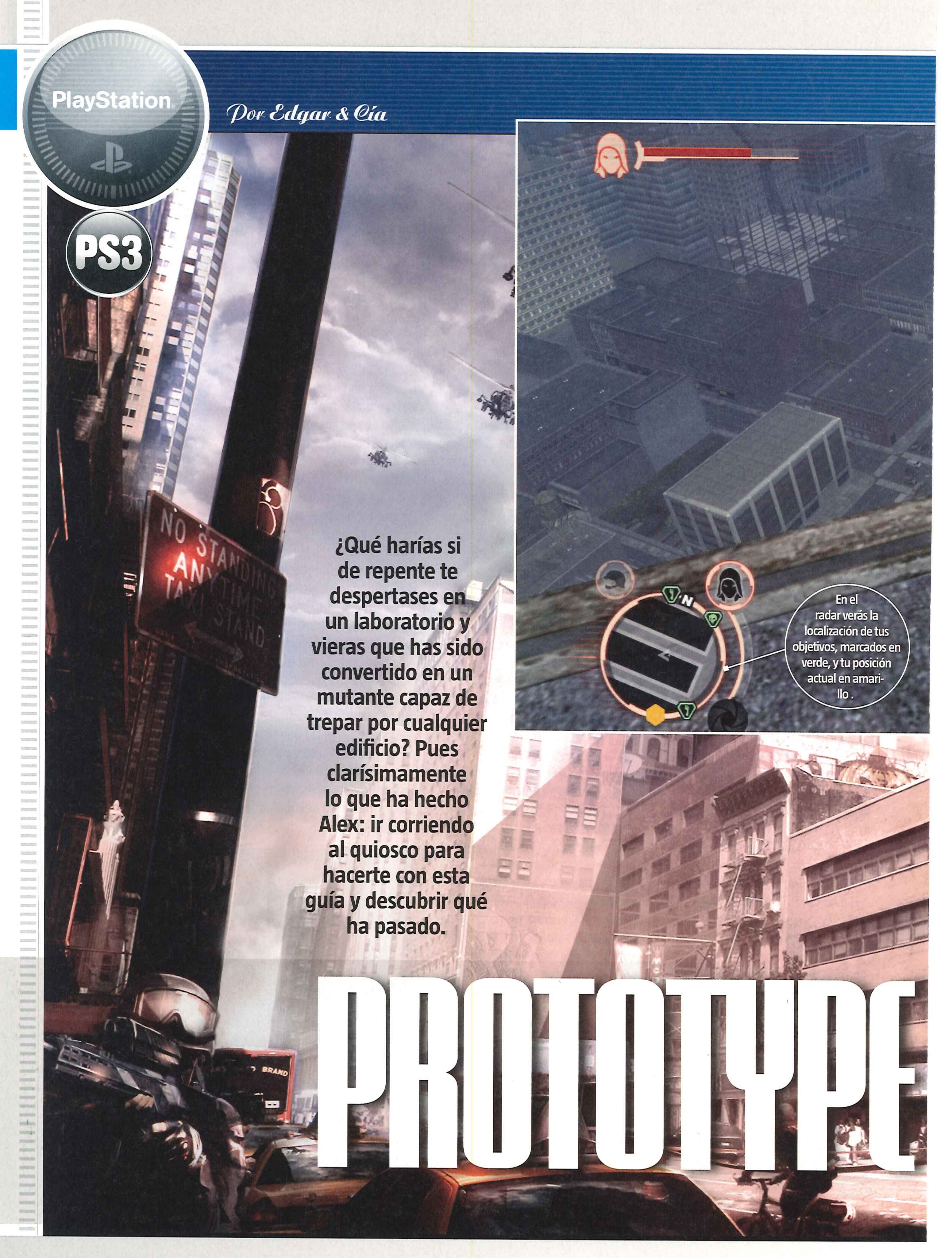
Las mazmoras

Parece que Barnsby sigue vivo y con los sueños intactos de volver a levantar al ejército confederado. Esta fase está repleta de enemigos que te podrán matar fácilmente. Para evitar eso, acaba en cuanto puedas con el soldado que usa la **ametralladora** y equípate con ella.
Acaba con más soldados y aparecerá una escena en la que la estancia se empieza a llenar de **arena**. Avanza con cautela y tu ametralladora y si entras en MC no olvides volver a recogerla. Tendrás que llegar hasta una **escalera circular** que te dirige a la parte de arriba. Una vez allí no pararán de salir los hombres de Barnsby, aunque por fortuna tienes una **columna** con la que protegerte. Acércate a ella para recuperar vida y que los enemigos no puedan darte y aléjate un poco cuando lancen **dinamita**.
Acaba con las balas que te queden en la ametralladora y utiliza tus mejores armas. Un último duelo contra Barnsby para frustrar sus planes y disfruta del final, que te lo has ganado.

Barnsby

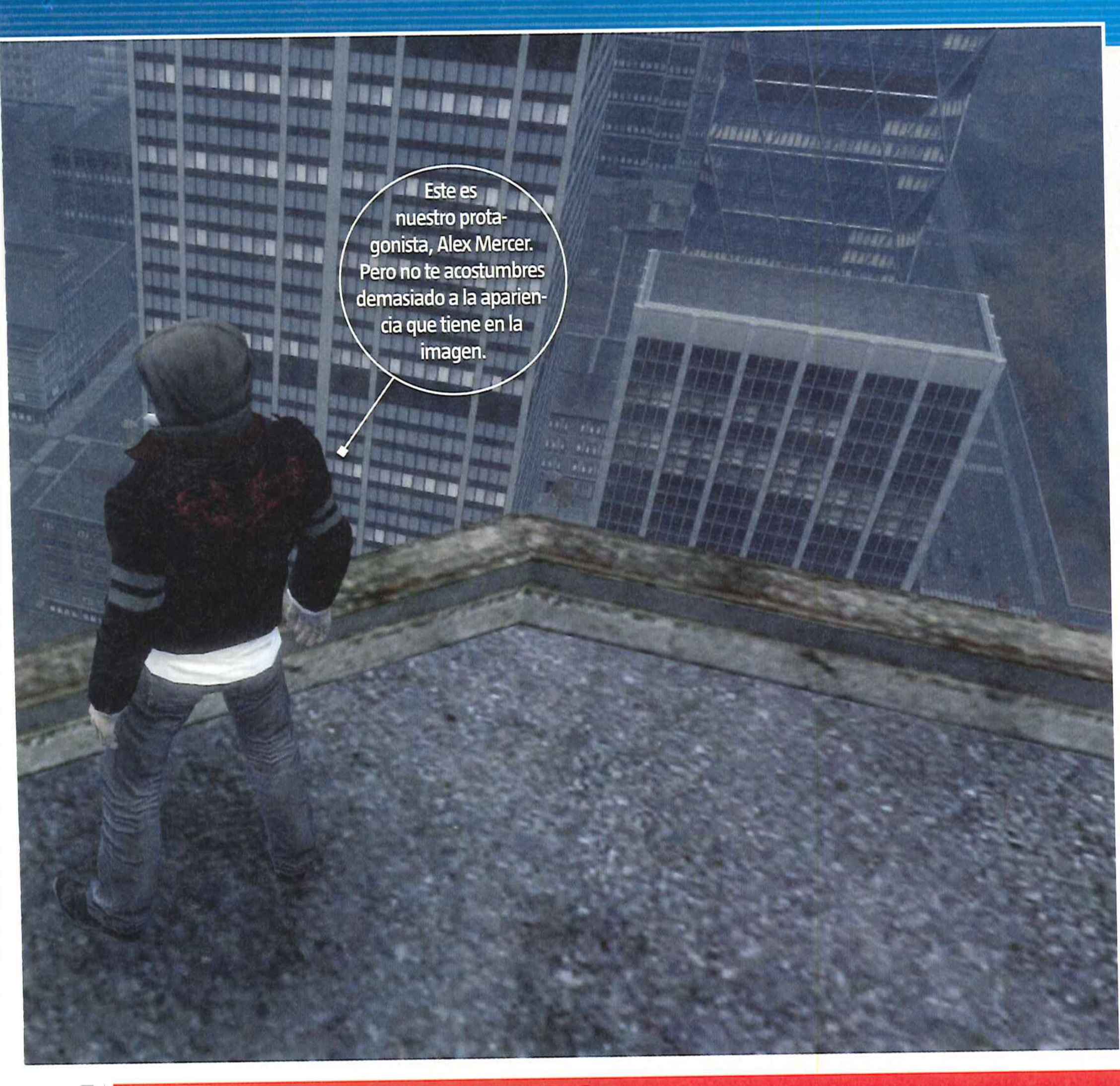


La última zona del juego puede ser complicada si no haces buen uso de la columna que te protege. Aprovéchate de ella cuando estés herido para recuperarte y ataca por uno de los dos flancos. Vuélvete a esconder y repite este proceso. Estate atento a cuando los enemigos lancen dinamita para retroceder un poco porque si no pueden acabar contigo. Cuando acabes con todos sólo quedará Barnsby. Enfréntate en duelo contra él y hazle morder el polvo definitivamente.



PROTOTYPE

¿Qué harías si de repente te despertases en un laboratorio y vieras que has sido convertido en un mutante capaz de trepar por cualquier edificio? Pues clarísimamente lo que ha hecho Alex: ir corriendo al quiosco para hacerte con esta guía y descubrir qué ha pasado.



POR ENCIMA DE LA LEY

LA CIUDAD POR EL AIRE

Manhattan es bonito pero también muy grande. Por esta razón es mejor que potencies cuanto antes tu habilidad para planear. Así podrás recorrer grandes distancias en poco tiempo, lo cual te será muy útil no sólo para llegar antes a los puntos señalados, sino también para huir. Para ello, pulsa ⊗ en el aire.





AGARRAR Y CONSUMIR

Puedes agarrar a cualquier persona que encuentres con el botón ◎. Además, si cuando tienes a tu víctima entre las manos pulsas △, Alex lo consumirá y ganará algo de vida en el proceso.



LANZAMIENTO

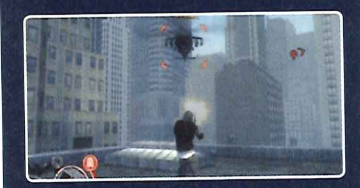
Además de a la gente, Alex puede agarrar montones de objetos diferentes, tales como coches, aparatos de ventilación o muros en ruinas. Pulsa ◎ para cogerlos y para lanzarlos.

Habilidades básicas de Alex



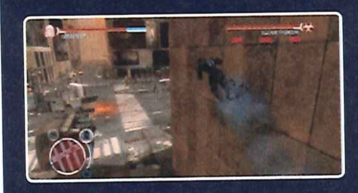
LUCHAR

En todo juego de acción que se precie hay que luchar, por lo que Prototype no iba a ser menos. Los botones para repartir son ▢ y △. El primero para golpes normales y el segundo para los fuertes.



ELEGIR OBJETIVO

En ocasiones, Prototype se convierte en un juego excesivamente caótico. Por ello, es recomendable que te habitúes rápidamente a utilizar esta función que se pone en marcha pulsando L2.



FREE RUNNING

Alex puede correr por Manhattan sin preocuparse de edificios, coches o cualquier otro tipo de obstáculo, si mantienes pulsado R2 mientras lo mueves en cualquier dirección.



SEÑOR DE LOS ANILLOS

Desde este anillo que aparecerá en pantalla cuando pulses el botón L1 puedes elegir rápidamente el poder que quieras equipar en cada momento. Mientras lo haces, el tiempo se ralentizará.



Nada más escapar del complejo Gentex comenzará a perseguirte un helicóptero. Como ves, los problemas empiezan pronto.



Que no te extrañe esto. Nosotros estamos acostumbrados a que las mujeres rompan muros y escapen cuando aparecemos.

Prototype es un «sandbox» que como tal, te permitirá moverte libremente por la ciudad, escalar las fachadas de sus muchos edificios o zurrar a cuantos quieras de sus, también, numerosos transeúntes. Sin embargo, el meollo de todo este asunto radica en las misiones, que son las que de modo encadenado desarrollan la historia de Alex Mercer, un conejillo de indias que quiere respuestas sobre quién es y qué es exactamente lo que le ha pasado. Por lo tanto, en esta guía vamos a explicarte todas esas misiones una por una. Así, para que no te pierdas.

Huye de la instalaciones de Gentex

✪ Ve corriendo con R2 presionado hacia la **verja** que tienes delante y salta sobre ella con el botón ⊗. A continuación serás divisado por un helicóptero. Huye de él hacia la **izquierda** evitando sus disparos. En cuanto agarres el coche, pulsa L2 para fijar el objetivo y ◎ para lanzarlo contra el helicóptero.

✪ Trepa hasta las azoteas de los edificios señaladas y al llegar arriba coge los **aparatos de ventilación** con ◎ y arrójalos contra los helicópteros. Ten esto presente para el resto del juego, pues lanzar objetos de este tamaño contra cualquier vehículo o enemigo grande es una buena manera de destruirlo.

✪ Tras la escena, atrapa al **guardia** con ◎ y consúmelo con ◬. Ve después hacia el apartamento de Dana y dirígete al punto marcado para divisar la zona sin ser visto. **Disfrázate de soldado** mediante una pulsación del botón ◀ de la cruceta y ya podrás entrar en el apartamento sin ningún problema y sin tener que acabar con los guardias.

CONSEJO: Coge objetos grandes que haya por los tejados para lanzarlos contra los molestos helicópteros, que no cesarán de dispararte.

Busca pistas sobre tu pasado

✪ Ve a tu apartamento. Tras esto te atacarán varios militares. Acaba sobre todo con los que solicitan **equipo de asalto** por radio antes de que lo hagan.

✪ Si por desgracia, no consigues ser lo suficientemente rápido, **huye** de la zona antes de que el equipo de asalto llegue. Sigue al helicóptero y ve después al **lugar de la extracción**. Allí serás atacado por un tanque. Ve a tu izquierda, pasando junto a dicho tanque y acaba con uno de los soldados que hay junto a la escalera de piedra. Éste te proporcionará un **lanzacohetes** con el cual podrás destruir el acorazado. Persigue al personaje trajeado que ha salido del tanque, captúralo y absórbelo. Huye de la zona.

Tras el cristal

✪ Ve hacia el piso de Dana. Ahora tienes que infiltrarte en **Gentek**. Para hacerlo, primero disfrázate de militar y busca al general dentro del perímetro de la base. Cuando lo encuentres, consúmelo, de este modo podrás utilizar su disfraz, pero eso sí, antes de hacerlo, huye de la base hacia un **lugar seguro** y cambia de apariencia, pues tras cargarte al general todo el mundo comenzará a **perseguirte**. Cuando la situación se haya calmado, regresa y entra por la puerta marcada.

Escapa de los cazadores

✪ Tras la escena te perseguirán varios **Cazadores**. Huye hasta dejarte caer por una ventana acristalada. Al llegar abajo lucha con más militares hasta que uno de los Cazadores baje. Cuando lo haga, lánzale todos los **objetos** que tengas a tu alcance (los camiones quitan mucha vida). Cuando esté aturdido consúmelo y desbloquearás el **Poder Garra**. Ya puedes desmembrar a gusto.

✪ Ahora te van a atacar montones de Cazadores. Acaba con los primeros mediante tus garras y **esquivando sus ataques** con R2. Cada vez que se te presente la ocasión consume a los que puedas para así recuperar algo de vida.

Finalmente, cuando el lugar se llene de cazadores, se te indicará que debes destruir los **depósitos de combustible**. Acaba con todos mediante los objetos del escenario o con el **lanzacohetes** que encontrarás por el suelo.

Consejos variados

COMPRA LAS MEJORAS

Alex es un personaje bastante fuerte desde el principio. Sin embargo, hay muchas mejoras necesarias por hacerle. Consigue todos los PE que te sean posibles e inviértelos en mantenerle al día.

LOS DETECTORES VIRALES

Son los que se encuentran dentro de las bases enemigas, y pueden detectar tu presencia aún en el caso de que estés disfrazado. La barra amarilla indica el tiempo que puedes estar dentro de su radio.

LUCHADOR TOTAL

La mejor combinación del juego para convertir a Alex en un guerrero temible es la formada por el blindaje junto con el Poder de la Espada. La única pega es que te impedirá planear por el aire.

HABILIDAD DE MASA CRÍTICA

Se trata de la habilidad más mortífera del juego, por lo que también debes intentar potenciarla. Para hacer uso de ella debes tener la barra de vida al máximo y pulsar a la vez ▢ y ◎.

MANTÉN TU VIDA A TOPE

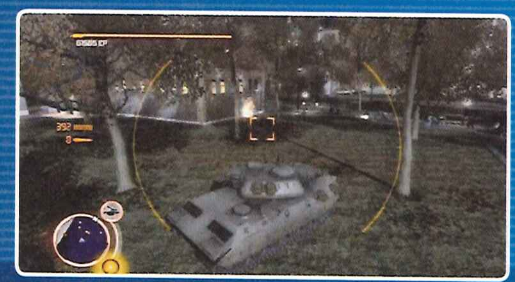
Cuando demasiados enemigos vayan a por ti, vas a vivir situaciones muy peliagudas en las que recibirás daño por todas partes. En esos casos trata de huir y de buscar gente para consumirla.

CONSUME A LOS EXPERTOS

No todas las mejoras se compran con los puntos de experiencia. Para actualizar tus armas necesitarás tratar con los expertos correspondientes. Éstos se encuentran en las bases militares.

DALES ESQUINAZO

Al huir de lugares peligrosos, algunos enemigos, como los pilotos de helicópteros, comenzarán a perseguirte. Aléjate y cambia de disfraz para despistarlos.


Cuando las cosas se pongan complicadas, nada es más efectivo que meterse dentro de un blindado. A ver quién se atreve ahora.


Para artilugios como estos es mejor disparar carga pesada o lanzar algún objeto grande. Nuestras garras son poca cosa.


El General Randall anda desesperado por encontrar a Zeus. Y no, no es un dios ni ninguna drag queen de Las Vegas, sino tú.


El encuentro con una ex pareja siempre es complicado. Además, ser un mutante con garras tampoco ayuda.

La rueda de la fortuna

✪ Entra en el menú de pausa y compra la habilidad **Consumo Sigiloso** antes de comenzar esta misión. Tienes que dirigirte al piso de Karen Parker y entrar en él. Al salir del apartamento verás que la calle es un caos. Consume al **militar señalado en el radar**. Dirígete después a la base y consume al general con el Consumo Sigiloso (acércate por la espalda, pulsa R1 y luego ◎). Entra en la base, consume al **conductor** que anda por allí dando vueltas y vuelve a salir.

✪ Captura el blindado y vuelve a donde estaba Karen para acabar con todos. Ve ahora a destruir la **colmena** con tu blindado. En cuanto lo hagas deberás llevar a Karen de vuelta al apartamento. Simplemente dirígete al **punto señalado** sin pasar, eso sí, sobre ninguno de los múltiples bloqueos militares que hay repartidos por la ciudad.

Un nuevo orden

✪ Esta misión es posiblemente la más dura a la que te hayas enfrentado hasta el momento. Consta de dos partes; en la primera debes ir por los tejados destruyendo unos **depósitos infectados** que vienen señalados en el radar, pero es que la segunda consiste en proteger una colmena de los ataque militares mientras esperas a que se reúna suficiente **material genético**. Y ¡vaya tarea! Helicópteros, tanques y soldados con lanzacohetes llegan por doquier.

✪ Lo más recomendable para salir airoso es utilizar el **Poder Puño Demoledor** y la **Visión Térmica**. El primero te permite destrozar los blindados con tres golpes, y el segundo hará que puedas divisar mejor a tus enemigos entre todo el caos. Trata de no prestar mucha atención a los cazadores, ya que lo único que harán es retrasarte. Respecto a los helicópteros, puedes destruirlos lanzándoles **coches aparcados** o también disparándoles con uno de los lanzacohetes que recogerás del suelo tras matar enemigos.

Conspiración abierta

✪ Acércate a la base disfrazado de soldado y consume sigilosamente al **comandante**, que aparece marcado en tu radar.

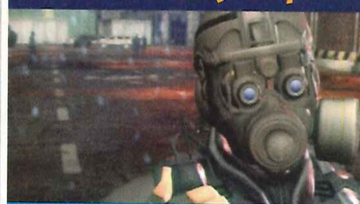
✪ Vuelve a adoptar la forma de Alex y dirígete hacia las calaveras rojas que se ven en tu mapa. Al llegar allí recibirás algo de información sobre esos pesadísimos **robots voladores** que te siguen por donde quiera que vas. Sea como sea, tu misión es destruirlos antes de que descubran demasiado acerca de Dana. De paso, tendrás que destruir los **tanques** que hay junto a ti.

✪ Después de esto tendrás que destruir otros tantos **Patrulleros** más. Meterte dentro de un tanque puede facilitarte mucho esta tarea, así que si tienes alguno a mano, adelante.

En la trama

✪ Ve nuevamente al piso de Dana y compra la mejora **Velocidad de Sprint** si aún no la tienes. Deberás destruir los **Detectores Virales** que hay repartidos por varios tejados. Simplemente mira en tu radar, acércate a ellos y golpéalos con ataques cuerpo a cuerpo.

Consunción y disfraz



Alex puede adoptar la forma de los enemigos que consuma. Esta capacidad es fundamental a la hora de infiltrarse en las bases enemigas sin ser detectado (aunque recuerda que a los Detectores Virales no puedes engañarlos). Consumir a ciertos personajes también tiene otras funciones, como son la de desbloquear partes nuevas del argumento o incluso adquirir habilidades. Por ejemplo, necesitarás consumir a un piloto para pilotar helicópteros.

✪ Los dos primeros son fáciles de divisar, pero los otros ocho restantes tendrás que buscarlos tú mismo. En el radar no obstante, dispondrás de unas **marcas azules** que te indicarán la zona por la que más o menos pueden ser hallados. Además, cuando estés cerca de alguno, un icono en forma de **calavera roja** marcará el sitio exacto. Mientras tanto procura despachar algunos helicópteros molestos mediante lanzamiento de coches. Así no te darán la lata y podrás concentrarte en encontrar los detectores.

Un mundo alterado

✪ Baja hasta la zona de los disturbios y consume a uno de los generales señalados. Tras esto ve hacia la zona en la que aterrizará el **helicóptero de McMullen** y disfrázate. Tu tarea ahora es sabotear los cuatro Detectores Virales para asegurarte de que McMullen baje.

✪ Para ello sólo tienes que acercarte al detector, pulsar ◎ y después los botones que se te vayan indicando en pantalla lo más **rápidamente** posible. Si lo haces mal o no eres lo suficientemente rápido y se te acaba el tiempo se dará la **alarma**. Entonces la cosa se complicará mucho. Lo mejor en ese caso sería pulsar START y reiniciar la misión.

✪ Cuando hayas logrado cumplir el objetivo anterior, dirígete a la **zona de aterrizaje**, la cual va a acabar convertida en una batalla campal. Acaba con los enemigos que puedas, aunque sin entretenerte mucho, y sal corriendo por los **tejados** de los edificios tratando de burlar a los helicópteros. Cuando estés lo suficientemente alejado, cambia de disfraz para darles esquinazo.

Recadero

✪ Compra la **Mejora de Salto 1** y ve hacia el laboratorio. Allí te enfrentarás con el **Capitán Cross**. Tranquilo, no es muy complicado. Lo principal es que te concentres en evitar sus disparos y sus ataques encadenados con R2. Cada cierto tiempo, hará venir unos



Procura pegarte con los infectados lo suficientemente lejos del cristal como para garantizar que no te caigan golpes accidentales.



Los helicópteros son una buena herramienta de combate siempre y cuando, eso sí, los mantengas lejos del fuego de artillería.

cuantos **secuaces**, lo cual es bueno para ti porque al acabar con ellos podrás recuperar gran parte de tu **barra de vida**. Golpea a Cross todo lo que puedas hasta vaciar su barra de vida. Una vez lo hayas hecho, huye de la zona como en la misión anterior, y solucionado.

Bajo el cuchillo

✪ Compra la habilidad **Puño Expansivo** y ve a por el tanque marcado en azul. No debes destruirlo, sino introducirte en él para consumir a su conductor. Una vez lo hayas hecho dirígete hacia la **colmena** procurando no disparar a nadie si no quieres que los militares descubran quién conduce el blindado.

✪ La misión consiste en destruir todos los **tanques** que hay en la zona y que están marcados con el icono de la calavera. Lo mejor para realizar esta tarea es, por supuesto, disparar desde **tu propio vehículo**, recordando que si te lo destruyen deberás apropiarte de otro. También tienes la opción de utilizar los bazookas de los soldados en los tejados.

✪ Finalmente, ve a consumir a **Lin**.

El cuerpo robado

✪ Hazte con cualquiera de los **tanques** que transitan por la calle y huye hasta ponerte a salvo. Después deberás dirigirte con él hasta las **localizaciones** que se te indican en el radar.

✪ Una vez dentro del **laboratorio**, montones de infectados tratarán de **romper el cristal**, y obviamente tu misión será impedirlo. Acaba con las personas mediante ataques cuerpo a cuerpo y con los cazadores haciendo uso de las **armas** que hay por el suelo.

✪ Tras lograr tu objetivo, vuelve a llevar el tanque hasta el siguiente **punto señalado**.

CONSEJO: *Para las misiones de persecución, procura haber mejorado todas las habilidades referentes a movimiento.*

Imperativo biológico

✪ Disfrázate de militar y accede a la **base** para consumir al piloto de helicópteros de un modo sigiloso. En cuanto lo hagas métete en el **helicóptero**, sigue las instrucciones de pantalla para aprender los comandos básicos y ve a destruir los objetivos marcados.

✪ Tras esto aparecerá una barra que mediante algo similar al clásico juego «frío-caliente» te indicará dónde se encuentra el **depósito de agua** infectado. Para encontrarlo debes guiarte por la longitud de la barra roja y por el **pitido** que emite. Cuanto más intenso sea más cerca estará. Destruye el depósito, que está sobre un **tejado**, y dale después una buena paliza al Cazador hasta que quede aturdido y puedas inyectarle el **antídoto**.

✪ Una vez se lo hayas inyectado empezará a correr por toda la ciudad. Síguelo y cuando llegue el momento **consúmelo**. Así recuperarás tus poderes.

La puerta en el muro

✪ Un Cazador enorme y más fuerte de lo habitual se ha llevado a **Dana** y ha huido con ella por las calles de Manhattan al estilo King Kong. Persíguelo por la ciudad, pero no te molestes a enfrentarte a él siquiera puesto que no serás capaz de hacerle absolutamente nada de nada.

✪ Tú solamente concéntrate en **seguirle** a toda velocidad y acaba con los Cazadores normales que se te interpondrán en el camino.

✪ Por supuesto, esta misión requiere que hayas gastado tus puntos de experiencia en potenciado tus **habilidades de Sprint**, si quieres llevarla a cabo con las suficientes garantías de éxito.

✪ Procura acordarte de pulsar el botón L2 cuando tu objetivo no esté a la vista.

Lo primero y lo último

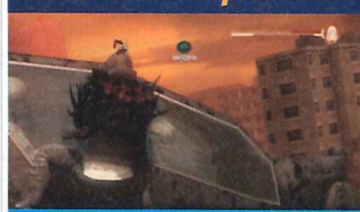
✪ Ve a la zona infectada y lucha contra el **líder de los Cazadores**. Es demasiado fuerte para que te midas con él cuerpo a cuerpo, así que lo mejor será que le lances **coches** o que te metas rápidamente en uno de los tanques y le dispares desde ellos. Cuando el **icono** que marca su posición pase a ser rojo, quiere decir que ya está listo para ser **consumido**. Acércate a él y pulsa ◎. Sin embargo, debido a su fuerza, tu intento va a fracasar.

✪ Lo siguiente que debes hacer es atraer al líder de los Cazadores hasta la base abandonada. Fíjate en que la **barra de atención** esté bien llena y dirígete hacia allá. De este modo él te perseguirá. Si la barra se vacía acércate a su posición y arrójale algún vehículo para que vuelva a fijarse en ti. Cuando por fin lo tengas donde querías combatirás cara a cara con él. Para vencerlo, lo mismo de antes, coge **objetos contundentes** del escenario y tíraselos encima.

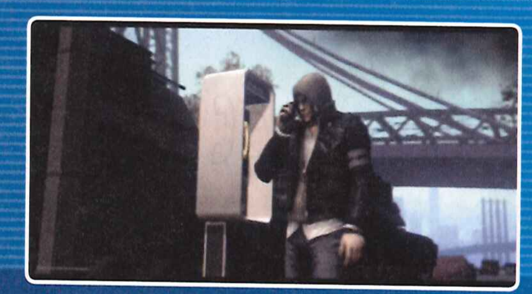
El primer monstruo

✪ Ve directamente hacia el **líder**, dale un par de golpes y consúmelo del modo habitual. Así desbloquearás una nueva habilidad: **Visión Infectada**, que como su nombre indica te permitirá distinguir a aquellos sujetos que se encuentren infectados. Dirígete

Robar helicópteros



Al igual que Alex puede robar cualquier tanque que se ponga a tiro, lo mismo puede hacer con los helicópteros. El problema de estos es que debido a la altitud que alcanzan es más complicado acercarte a ellos lo suficiente como para que el botón ◎ tenga efecto. Seguirles planeando por el aire y con L2 pulsado puede ser un buen modo de alcanzarlos, pero también puedes engancharte a ellos con el látigo. Por cierto, ¡cuidado con los antiaéreos!


Un personaje misterioso ayudará a Alex mediante las cabinas telefónicas. ¿Cómo hará para marcar el número correcto?


Elizabeth Greene ya no parece tan fiera después de recibir una buena paliza. Si es que somos unos romanticones.


Elizabeth en forma de «Gusano Loco» es un adversario grande aunque bastante sencillo. Tu Corte Aéreo puede darle su merecido fácilmente.


En el combate contra el Cazador Supremo es aconsejable que te metas en un tanque y centres todo el fuego sobre él.

a la base, disfrázate de militar para no levantar sospechas y ve consumiendo uno por uno a todos los **soldados infectados** que veas hasta llenar la barra que en la parte superior derecha de la pantalla.

✪ Cuando hayas acabado ve a por el **Cazador mutado** que te espera sobre un tejado, acaba con él y consúmelo. Esta vez tendrás que combatir con él a cara de perro. Ya sabes pues, esquiva con R2 y contraataca.

Construyendo el futuro

✪ Protege el **tanque termobárico** durante todo su camino mientras destruye tres colmenas. Durante el recorrido tendrás que acabar con **montones de Cazadores**, así que procura tener equipadas tus garras y procura también tener varios coches a mano.

✪ Súbete al tanque que acabas de proteger, destruye la **última colmena** y dirígete a la central, en la que está presa Dana. Acércate a ella y hazla explotar con un buen disparo.

✪ Comienza tirándole encima los objetos más grandes que encuentres por el escenario hasta que consigas aturdirlo. Cuando se **tambalee** acércate a él y pulsa ◎ para dar lugar a una escena en la que podrás hacerle más daño pulsando los botones que se ven en pantalla.

✪ Tras esto aparecerán varios Cazadores más, los **tentáculos de la hidra** y unos militares cuyos tanques podrás utilizar para facilitar un poco este combate. Ten en cuenta que a pie te va a ser prácticamente imposible lograrlo. Métete mejor en los **tanques** y dispara desde ellos a todo lo que se mueve, centrándote claro está, en el Cazador Supremo.

Hombres como dioses

✪ Ve al tejado señalado en el radar y consume al centinela. Tras esto **roba el helicóptero** y dirígete a donde se te indique. Durante la misión vas a tener que aterrizar en varios sitios, lo cual no tiene ninguna complicación. El meollo viene cuando se te pida que acabes con las **hidras**. Dispárales con el helicóptero mientras esquivas los **coches** que te lanzan desde el suelo. Cuando se metan bajo tierra desciende unos pocos metros y dispárales hasta que salgan.

✪ Al final de la misión deberás combatir contra montones de soldados del Blackwatch y unos **Super Soldados** más grandes y fuertes. Utiliza tus ataques y las armas de los enemigos caídos para cumplir tu objetivo y poder escapar de la base sin demasiadas heridas.

Un sueño apocalíptico

✪ Tu tarea es destruir todos los **difusores de Hemotox** que hay repartidos por la ciudad. Estos dispositivos son demasiado resistentes para sucumbir ante tus ataques cuerpo a cuerpo, así que lo más aconsejable es dispararles con las **armas de los soldados** que los custodian y que dejarán caer si los derrotas. También puedes acabar fácilmente con ellos si les disparas desde un buen tanque.

✪ Para facilitar aún más esta misión, hay dos **checkpoints** que te permitirán no tener que empezar de nuevo cada vez que fracases: uno tras destruir el segundo de los **difusores** y otro tras acabar con el sexto.

El mundo en libertad

✪ Ahora tienes que escoltar un vehículo blindado hacia su destino. Para ello nada mejor que ocupar otro **tanque** de la comitiva y eliminar todos los enemigos que se interpongan. Obviamente también lo puedes hacer a pie si lo prefieres. Ganarás en rápidez y movilidad, pero perderás en cuanto a la **potencia de fuego** que te puede proporcionar el conducir un carro.

✪ Al final de la misión tendrás que acabar con una **hidra**. Para ello simplemente dispara a los tentáculos con tu tanque.

Lo que se avecina

✪ Esta misión es un verdadero infierno. Tu tarea es proteger el camión de los ataques de los **Cazadores**. El problema es que son muchos y que algunos son de los grandes. Por ello es importante que vayas con las **habilidades potenciadas** lo máximo posible, ya que por si fuera poco, los objetos para lanzar contra el enemigo no abundan y esta vez no disponemos de tanques. No obstante, sí verás bastantes **coches** en los alrededores de la zona, pero deberás ser rápido en cogerlos y volver antes de que los cazadores destruyan el **surtidor**. Por cierto, el Puño Demoledor es mucho más recomendable aquí que la garra.

Derrota a Elizabeth Greene

✪ Su tamaño te tiene que dar igual, porque después de haber superado la misión anterior ya estás más que curado de espantos. Hay muchas maneras de derrotar a este jefe, pero la mejor que hemos encontrado es equipar a Alex con el poder **Puño de Látigo**. Con él activo sube a lo alto de los edificios colindantes y lánzate contra Elizabeth planeando y con L2 pulsado para tenerla localizada en todo momento.

✪ Así, **mientras vas cayendo**, y también al llegar al suelo, podrás golpearla con el látigo. Tras realizar varias veces este procedimiento, ella caerá y podrás atacarla a placer con la espada, cuchillas, etc, etc.

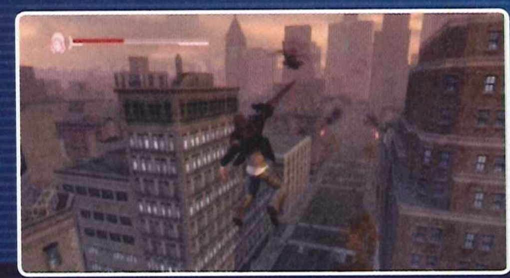
✪ Más o menos a la mitad del combate recibirás la ayuda de los **militares**, cuyos tanques y helicópteros podrás utilizar para acelerar el proceso.

En pleno shock

✪ Ahora que Elizabeth Greene está por fin muerta, es hora de que vayas a por

CONSEJO: Al montar en un tanque, procura mantenerlo lejos de los Cazadores, ya que con sus garras son capaces de inutilizarlo rápidamente.




La misión «El Último Hombre» es mucho más llevadera si utilizas tu Puño de Látigo y lo cargas bien antes de soltarlo.


Al Cazador Supremo no le gusta que se le suban a la chepa. Y no nos extraña, viendo el tamaño de la espada de Alex Mercer.

aquéllos que te han convertido en lo que eres ahora mismo.

✪ Para iniciar este proceso de venganza, simplemente tienes que colarte en la instalación y destruir los **ocho filtros** que vienen marcados en el radar. Acércate disfrazado de soldado y súbete a uno de los **tanques** de la entrada. Destruye todos los que puedas y no te preocupes, ya que el juego conserva los que ya hayas inutilizado aunque te maten. Paciencia y a disfrutar.

✪ Si por lo que sea no te apetece liarte a disparos con el tanque, también puedes ir con tu espada y destruirlos «a mano», ya que la habilidad **Corte Aéreo** permite acabar con los filtros rápidamente. Siempre y cuando, claro, hayas comprado dicha técnica, que cuesta la friolera de un millón de puntos de experiencia.

El último hombre

✪ Esta misión consiste en derribar unos cuantos helicópteros, lo cual puedes hacer de distintas maneras. No obstante, la que te recomendamos es utilizar tu **Puño de Látigo** para perseguirlos por la ciudad y golpearlos cuando los tengas a una buena distancia tras haber mantenido unos segundos el botón ⓐ. Por supuesto, es recomendable, si no necesario, que antes de comenzar la tarea hayas potenciado al máximo todas las **habilidades de movimiento** de Alex, pues te será importante tener gran capacidad de salto y de planeo.

✪ Para los últimos tres helicópteros es más sencillo que te hagas con algún **lanzacohetes** y los derribes tranquilamente desde un tejado.

CONSEJO: Si un helicóptero está lejos de tu alcance, trata de obtener un lanzamisiles, pues aún así es capaz de derribarlos.

Dos billetes

✪ Equípate con tu blindaje y tu espada y dirígete hacia la base marcada en el radar. Tu tarea es irrumpir en ella y **arrasarla hasta los cimientos**, pero para ello va a resultar bastante útil que limpies toda la zona de modo que los soldados o las **torretas** no puedan molestarte a la hora de realizar tus labores de derribo.

✪ Destruye todo lo que puedas y a todos los que puedas. El **Corte Aéreo** es muy útil para esto, pues puede destruir **piezas de armamento** de un modo rápido y efectivo. Para los soldados puedes optar por el método que prefieres, ya que como hasta ahora has podido comprobar durante toda la aventura, son bastante endebles.

✪ Cuando tengas la zona más o menos despejada, métete de nuevo en un tanque y dispara contra el **edificio situado en la parte Este**, pues en realidad es el que tienes que derribar para cumplir con la misión.

✪ Hecho esto, persigue por la ciudad a **Taggart**, que ha escapado montado en un tanque, fijándote siempre en la **barra roja** que marca tu distancia respecto a él. Al final del trayecto acabarás en una **emboscada** formada por varios militares y tres tanques más. De nuevo utiliza tu blindaje, tu espada, y acaba con dichos tanques primero, ya que son los que más daño pueden hacerte.

✪ Sin embargo, Taggart vuelve a escaparse. Ve tras él y sigue destrozando **blindados** con tu espada, pues en ciertos momentos te verás rodeado por muchos de ellos. Finalmente cuando acabes con todos ellos se te dirá que es la hora de **consumir** a tu objetivo. Entra en su tanque para hacerlo.

Mil soles

✪ El principal problema de este jefe final radica en que tiene un ataque devastador capaz de acabar contigo con **un solo golpe**. Naturalmente puedes acabar con él de muchas maneras diferentes, pero como viene siendo habitual, lo más útil va a ser emplear el blindaje junto a la espada.

✪ Es importante que te mantengas todo el tiempo a una **distancia prudencial** respecto al Cazador Supremo para evitar ser alcanzado por el terrible ataque que te hemos comentado. Cada vez que sea posible acércate a él de un salto y atácale con el **Corte Aéreo** y con unos cuantos golpes normales.

✪ Cuando le hayas impactado unas cuantas veces quedará **aturdido**, momento en el cual deberás aprovechar para saltar sobre **su espalda** con ◎ y pulsar ▢ repetidamente.

✪ Llegará un momento en el que, tras mostrarse una escena con varios soldados corriendo hacia los helicópteros, aparecerá una **cuenta atrás**. Tienes que acabar con el Cazador Supremo antes de que ésta llegue a **cero**, pero no te preocupes, que te da tiempo de sobra. Simplemente sigue con el procedimiento que te hemos descrito para darle los últimos golpes.

✪ Y así concluye **Prototype**. A estas horas ya deberías saber todo acerca del pasado de Alex, pero no digas nada ¿vale?

¡Así también vale!



Hay otro buen sistema para acabar con el jefazo final de Prototype, pero requiere que hayas potenciado tu Habilidad Masa Crítica al máximo. El sistema es el siguiente: equipa tu espada y quítate el blindaje para moverte más deprisa. Huye del Cazador Supremo para que centre su atención en los soldados. Mientras tanto, tú aprovecha para consumir a todos los que puedas. Después ve hacia él y dale caña con tus ataques devastadores.

Toda la información para 

Guías completas de los mejores juegos

PlayStation®
Revista Oficial - España

¡Suscríbete ahora por menos de 29 €!



1 AÑO
12 NÚMEROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A PLAYSTATION - REVISTA OFICIAL Por un año al precio de 28,32 €. Incluye descuento del 20%.
Precios para el extranjero (envío por avión): Europa: 88 €. Resto países: 106 €.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

NIF TELÉFONO

FORMA DE PAGO:
☐ Adjunto talón nominativo a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
☐ Domiciliación bancaria. Entidad: ☐☐☐☐ Sucursal: ☐☐☐☐ DC: ☐☐ Cuenta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐ Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ☐☐/☐☐

Titular FIRMA DEL TITULAR (imprescindible)

ENVÍA ESTE CUPÓN A: **Ediciones Reunidas, S.A. PlayStation - Revista Oficial. Departamento de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
Tel: **902 05 04 45** (Horario: de 9 a 14) Fax: 91 586 33 52
e-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Diego Ángel nos muestra cómo ha aumentado su catálogo de juegos; eso significa que en breve nos llegarán nuevos récords. ¡Máquina!



Siul Sánchez nos muestra su impresionante colección de juegos y consolas PlayStation. ¡Sólo te falta la PS2!

El récord del mes



David Gambín es todo un fan de Gunstar Heroes: todos los trofeos en el de PS3, el original japonés y europeo para MD...

La reivindicación de la estrategia

JAVIER MARTÍN SANCHEZ. VÍA E-MAIL.

La estrategia es un género que había sido concebido principalmente para el PC, y la mayoría de los títulos que han llegado a las consolas han sido *ports* directos que no han aportado ninguna novedad.

Sin embargo, cuando se realizan proyectos directos para estas plataformas pueden surgir títulos sublimes, como sucede con ***Valkyria Chronicles***.

En efecto, ***Valkyria Chronicles*** es un título de estrategia destinado íntegramente a las consolas -en exclusiva para **PS3**-. El aspecto jugable sin duda es lo mejor del juego, y eso que adaptar la estrategia a un *pad* de control es complicado.

Sega ha demostrado cómo adaptar la estrategia a las consolas por medio de un espectacular título. Sabed que no sólo debemos considerar a *Metal Gear Solid 4* como la única exclusiva importante de **PS3**, también debemos considerar a este *Valkyria* que ha entrado sin hacer ruido y se ha situado en la cúspide del género destinado a consola.

Se ha considerado como negativo el hecho de que el idioma esté enteramente en inglés. Sí, puede ser un lastre, pero esto puede hacer que nos perdamos un título de una calidad muy alta, de los que no podemos encontrar demasiados en el mercado.

El reverso de la fantasía

CHRISTIAN RODRIGUEZ. VÍA E-MAIL.

Magnífico escaparate de sueños el *E3*. En él hemos podido observar los últimos avances de los juegos más esperados y conocer la existencia de nuevos y prometedores proyectos, de probar en primicia las *betas* de los juegos y de tener conversaciones con los creadores de los títulos.



Este año, muy a mi pesar no ha aparecido rastro alguno de ***Kingdom Hearts 3***, y aunque en cierta manera me disgusta, por otro lado es una gran noticia.

Me explico: cualquier aficionado a las consolas sabe qué saga es *Final Fantasy*, la precursora de rol y de sueños para más detalles. Este año se mostraron tres avances de tres juegos distintos de dicha serie: el enésimo de ***Final Fantasy XIII***, que levanta expectativas a muchos; ***Final Fantasy XIV***, la exclusiva y la siguiente generación en juegos de rol en linea y, para mi, un tráiler que a cualquier amante del buen rol le pondría lo pelos de punta: ***Final Fantasy XIII Versus***. Este juego, inspirado en el universo de *Fabula Nova Crystallis* y dirigido por el maestro Tetsuya Nomura -creador de *Kingdom Hearts*-, es una clara alternativa a su «alter ego».

Que *Kingdom Hearts* no aparezca en el *E3* significa que la empresa está dando prioridad a este juego que, a priori, se le ha catalogado y dejado a la sombra del **FF XIII**, y quizás se deba considerar al revés. Una trama mucho mas adulta, con unos gráficos y unos personajes que realmente motivan a saber más, son lo poco que conocemos de un juego al que, si se le da el bombo que necesita, puede llegar al techo de **PS3**.

Pérdida de identidad

J.M.S. VÍA E-MAIL.

Dentro del *Survival Horror*, siempre habíamos considerado a *Silent Hill*, *Forbidden Siren*, *Project Zero* y *Resident Evil* como los principales referentes de esta categoría.

Todos han mantenido su estilo y sus señas de identidad hasta nuestros días, pero ha habido algunos otros que se han dejado llevar por el camino fácil para abarcar más público y obtener mas ventas. Sin embargo, no son capaces de contentar a sus aficionados de toda la vida, los que realmente han popularizado su saga.

El ejemplo más claro es, sin duda, la última entrega de la saga *Resident Evil*. **Capcom** ha tomado

«Si Kingdom Hearts 3 no aparece en el E3, es porque será todo un bombazo»



«Gofito» nos muestra la manera más eficiente y rápida de sustituir el disco duro de PS3:

Para cambiar el disco duro, lo primero es hacer una copia de seguridad de todo el sistema; para hacerlo, entra en ajustes del sistema y elige la opción de hacer copia de seguridad. El mismo sistema te dirá cuánto espacio necesita en una memoria USB, disco duro externo o donde prefieras guardar el backup. Una vez hecho esto, sigue las instrucciones que aparecen en el manual de tu PS3 para sacar el disco duro antiguo y poner un disco duro nuevo (recuerda ponerle uno que funcione a un máximo de 5.400 rpm; si es más rápido, se calentará más la consola). Después, restablece el backup que habías hecho anteriormente y ya tendrás tu disco duro nuevo con todos tus datos antiguos.

las bases del sublime *RE4*, pero ha destrozado su esencia y el carisma en su quinta entrega: desaparecen elementos como el buhonero o las máquinas de escribir y, además, se ha vuelto a cometer los mismos errores, como sucede, por ejemplo, con el hecho de que no puedas apuntar mientras te desplazas.

Capcom ha querido popularizar demasiado la saga, pero ha perdido elementos cruciales -y ha cambiado de género-, ¿alguien recuerda las experiencias vividas en la mansión Spencer de la primera entrega y en las calles de *Raccoon City*?

Este hecho puede deberse a la ausencia de Mikami, padre de la saga desde sus inicios. Sus sucesores, como Kawata, introducen aspectos que nada tienen que ver con el género del terror.

Capcom puede probar a contentar a los fans con *remakes* de sus mejores entregas, como sucede en Wii con *Resident Evil Archives*, pero también nos gustaría ver esas entregas en **PlayStation 3**.

«¿Para cuando remakes de RE clásicos en PlayStation 3?»



¿SABÍAS QUE...

Rockstar está preparando dos nuevos episodios descargables para ***Grand Theft Auto IV***? En esta ocasión, saldrán tanto para Xbox 360 como para **PS3** y, supuestamente, durante 2010. El argumento girará en torno a una familia irlandesa en el primero, y el segundo estará relacionado con Nico Bellic.

Marvelous Entertainment está contemplando la posibilidad de convertir sus juegos de Wii a **PlayStation 3**? Juegazos de la talla de *No More Heroes*, *Little King's Story*, *Arc Rise Fantasia* o *Muramasa: The Demon Blade* podrían llegar a ver la luz en el *hardware* de **PlayStation 3**.

Los rumores sobre la nueva versión de **PlayStation 3**, supuestamente *Slim*, vuelven a coger fuerza? Dos grandes fabricantes taiwaneses de componentes, **Foxconn** y **Pegatron**, han firmado un acuerdo con **Sony** para la supuesta creación de la nueva **PS3 Slim**.

Monster Hunter Freedom Unite está a punto de tener un rival de su altura? **Namco Bandai** está ultimando los detalles de ***God Eater***, un *Action RPG* para cuatro jugadores exclusivo para la portátil de **Sony**, con un planteamiento y un desarrollo muy similar a la saga *Monster Hunter* de **Capcom**.

Sony ha registrado una nueva patente de emulación de *Emotion Engine* sobre *Cell*? Eso parece confirmar los rumores de la emulación de **PlayStation 2** por *software* en todos los modelos de *PlayStation 3*.



¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



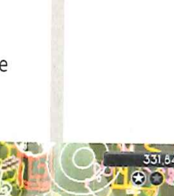
LOS CAZAFANTASMAS
«MOQUETE»
VÍA E-MAIL

9,3

Al fin podemos disfrutar en nuestra **PS3** de las aventuras de los Cazafantasmas. Aunque al principio cuesta cogerle el «tranquillo» a las armas, pronto nos sentiremos uno más del equipo. Su motor gráfico posibilita la destrucción de todo el entorno de la forma más espectacular imaginable.



CALL OF JUAREZ B.I.B.
JORGE MARTÍN
VÍA E-MAIL



Si eres un aficionado a los *western*, vas a disfrutar como un loco con las aventuras de los hermanos McCall. Eso sí, no busques un *Fallout 3* en el título de **UbiSoft**, ya que va bastante justito en lo que a libertad de acción se refiere.



ROCK BAND: UNPLUGGED
JOSÉ
VÍA E-MAIL



Después de esperarlo durante meses, me ha decepcionado un poco. Es prácticamente idéntico al de **PS2** o **PS3**, pero su mecánica de juego, en el modo Carrera y para un jugador, te obligará a cambiar de instrumento continuamente en mitad de la canción, no podrás completar una carrera con un único instrumento.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



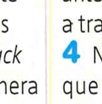
Rockstar no deja de darnos sorpresas; la última, el regreso de Max Payne. Mientras Remedy, los creadores de la saga, dedican todo su tiempo a Alan Wake, Rockstar evoluciona Max Payne en una sorprendente dirección, al más puro estilo Bruce Willis.

Michael Jackson en SingStar

Hola, Mi nombre es Albert. Soy gran admirador y fan del tristemente difunto Michael Jackson. Me encanta su música y su forma de bailar, y algunas de las preguntas que se me presentan, entre otras, son:
1 ¿Hay algún *SingStar* en que aparezcan canciones suyas? Si hay más de uno, ¿en cuál salen más?
2 ¿En serio va a valer la pena *Assassin's Creed 2*? La primera parte me dejó increíblemente decepcionado por su poca variedad de misiones.
3 ¿Habrá *demo* de *COD: MW2*? Ardo en deseos de jugarlo.
4 ¿Qué hay de PlayStation 4?

ALBERT LLAMAS CANO, VÍA E-MAIL.

Desde aquí, nuestro recuerdo especial para el rey del pop, Michael Jackson, al que podréis emular, por ahora, en Singstar Vol. 3 y Legends.

1 Aunque suponemos que a raíz del fatídico suceso empezaremos a ver más y más canciones de Michael Jackson en la *SingStore* (o, por qué no, una edición del título creada en exclusiva con canciones de Michael Jackson), actualmente sólo podrás cantar dos canciones suyas: *Billie Jean* y *I Want You Back* (ésta, con los Jackson 5). La primera podrás cantarla gracias a ***Singstar Vol. 3***, mientras que la canción de los Jackson Five está incluida en ***SingStar Legends***.
2 Parece que **Ubi** se ha puesto las pilas y solucionará los problemas del *Assassin's Creed* en la segunda entrega: la libertad de acción será mucho mayor, será más largo y habrá nuevas misiones «paralelas», entre otras cosas.
3 Sabemos que existe algo parecido a una *demo*, pero que por ahora ha sido creada exclusivamente para ferias (como el E3) y para medios especializados en eventos muy específicos. **Infinity Ward** aún tendrá que confirmar la aparición de una *demo* antes del lanzamiento de la versión final, aunque ninguno de los dos anteriores *COD* se dieron a conocer a través de ese formato.

4 Nada en absoluto. ¿No crees que es demasiado pronto para enterrar a **PlayStation 3**? Cuando **Sony** lanzó **PS3** ya confirmó que no lanzarían una nueva consola antes de que su flamante nueva máquina cumpliera diez años en el mercado. Eso sí, todo puede cambiar si **Microsoft** o **Nintendo** se adelantan y **Sony** tiene que contraatacar con un nuevo *hardware*, aunque la crisis y los resultados de ventas parecen tener a las tres compañías en la misma situación. Si todo funciona como **Sony** lo tiene pensado, calculamos que hasta 2014, más o menos, no tendremos noticias de una nueva **PlayStation** «de sobremesa».



Killzone y otros shooter para PSP

Hola, me llamo Víctor y me gustaría que me aclaraseis unas preguntitas sobre los juegos de PSP:
1 ¿Hay algún juego de *Killzone* para PSP? y ¿merece la pena tenerlo?
2 ¿Cuándo sale *Soul Calibur: Broken Destiny*?
3 ¿Y los juegos *Assassin's Creed: Bloodines*, *Tekken 6* y



PROBLEMA CON SONIDO DTS 5.1

Aunque tengo unos altavoces que soportan el formato DTS, no son de muy buena calidad y, en muchos juegos, cuando se activa este modo, el audio desaparece totalmente. ¿cómo puedo evitarlo?

MAX, VÍA E-MAIL.

Prueba a modificar los ajustes de salida de audio y ve reduciendo el espectro de frecuencias de salida que aparece en dicho menú de **PlayStation 3** hasta que se solucione el problema.
Si así no se soluciona, la opción a la que algunas veces hemos tenido que recurrir nosotros con ciertos equipos de audio 5.1 es a la de conectar y desconectar el cable óptico digital o, en casos muy concretos, desconectar los altavoces de la corriente eléctrica (a veces no vale con apagarlos «de botón») y volverlos a conectar. Si los altavoces soportan DTS, así tendría que solucionarse.

Naruto Shippuuden: Legends Akatsuki Rising?
4 ¿Qué *shooters* me recomendáis?
VÍCTOR, VÍA E-MAIL.

1 Por supuesto que hay una entrega de *Killzone* para la portátil de **Sony**; puede que no la conozcas porque salió hace tiempo. Se llama ***Killzone: Liberation*** y cambia el desarrollo típico de la saga, en primera persona, por algo a medio camino entre un *shooter* de perspectiva isométrica y un *arcade* puro y duro muy al estilo de *Mercs*. Como puedes imaginar, rebosa calidad por los cuatro costados y es totalmente recomendable. ¡Hazte con él ya!
2 En este mismo número encontrarás una *preview* en la que te desvelamos todos sus secretos... entre ellos, su fecha de lanzamiento en nuestro país. Disfruta de las vacaciones de verano y coge fuerzas porque, a la vuelta, en septiembre, las vas a necesitar para vencer a tus oponentes en ***Broken Destiny***.
3 De ***Assassin's Creed*** aún no hay nada confirmado; sabemos cómo será el juego, pero nadie sabe cuándo estará terminado... aunque todo apunta a navidades. Respecto a ***Tekken 6***, todo parece indicar que la versión portátil será lanzada junto a la versión para **PS3**, es decir, aproximadamente en noviembre. Por último, la nueva entrega de *Naruto* aparecerá en otoño en el mercado europeo, así que vas a poder disfrutarlo estas navidades en tu **PSP**.
4 Uno de nuestros pereferidos es, sin duda alguna, ***Resistance: Retribution***, pero hay otros grandes *shooter* para la portátil de **Sony**. Entre ellos el mencionado *Killzone: Liberation*, *Metal Gear: Portable Ops*, *Rainbow Six Vegas* (ya en edición *Platinum*), *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, *SOCOM*...



EL TEMA DEL MES

¿Cómo mejorarías la nueva portátil PSPgo?

El esperado segundo stick analógico

HIGEMARU. VÍA E-MAIL.

De entre todos los rumores que surgieron por Internet poco antes del E3, el único que me daba algo de esperanza era el que apuntaba a la inclusión de un *stick* analógico derecho en la nueva versión de PSP. El nuevo diseño del «panel de control», oculto tras la pantalla, indicaba que al fin habría cambios en los controles de la consola, así que mi sueño de tener un segundo *stick* estaba cerca de hacerse realidad. Incluso su nuevo sistema para cargar juegos, sin *UMD* y a través de una *Store*, que se conocía desde antes de la presentación oficial en el E3, permitiría la modificación de juegos antiguos para la utilización del nuevo *stick* y la exclusividad de los nuevos títulos para el nuevo sistema de control de PSPgo. Al final, aunque la nueva portátil promete muchísimo, me quedaré con las ganas de un nuevo *stick* analógico... Quizá llegue con una hipotética PSP2.

Emulación de juegos de PS2 y mejoras técnicas

OTA-COIN. VÍA E-MAIL.

Todo hay que decirlo: la culpa de mis eufóricas expectativas la tiene Internet, que es un criadero de rumores de todos los colores y pelajes, pero bueno... ¡soñar es gratis!

Dos rumores se unían en uno solo que haría tambalearse al mercado de consolas: por un lado, la unidad de *UMD* desaparecería, dejando paso a una tienda On-line de juegos; por otro, la nueva PSP incluiría un *hardware* más avanzado que la haría más potente técnicamente, algo que, al menos por ahora, ha resultado ser falso. ¿El resultado? La posibilidad de descargar juegos de PSone y PlayStation 2 directamente a nuestra portátil. Eso, unido a ese segundo *stick* analógico que nunca llegó a ver la luz, habrían convertido a PSPgo en la mejor consola portátil de la historia. ¿A quien no le gustaría tener todo el catálogo PlayStation de 32 y 128 bits en la palma de la mano?

Nuevo tema del mes para el nº 104.

«PlayStation Store te permite adquirir juegos de PSP y de PS3. ¿Prefieres la compra "física" o la compra digital?»



¿Saldrá Shadow Of The Colossus en PS3?

Aunque no será *un Shadow Of The Colossus*, el **Team ICO** desveló su nueva creación para **PlayStation 3**: ***The Last Guardian***. En nuestra sección «Futuro Perfecto» encontrarás más información sobre el que puede llegar a ser una de las sorpresas de la temporada para **PS3**.



¿Saldrá un nuevo Top Spin?

Este año parece que tendrás que conformarte con *Virtua Tennis 2009*, ya que los creadores de *Top Spin* no sueltan prenda sobre una posible secuela. Como muy pronto, es posible que puedas disfrutar de ***Top Spin 4*** durante 2010 y arrebatarle el número Uno a Federer.



¿Saldrá SW: Battlefront 3 en PS3?

Aunque **Lucasarts** ha confirmado recientemente que el título está en pleno desarrollo, aún no sabemos nada del juego. Desde la desaparición de **Free Radical**, inicialmente encargados del proyecto, el grupo desarrollador de ***Battlefront 3*** es toda una incógnita.

T!PS PSP





PROTAS PECULIARES EN PSP...



PRINNY
PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?
(505 games)
Pues sí, puede ser un héroe, y qué héroe. Los desquiciantes pingüinos del mundo de Disgaea rebosan humor por sus poros.



CLANK
CLANK AGENTE SECRETO
(SQUARE ENIX)
El debut de Clank como protagonista en solitario no pudo ser más satisfactorio. Un robot al estilo 007 con innumerables gadgets.



FRED
DEAD HEAD FRED
(D3)
Puede que a muchos no os suene, pero el detective zombi Fred Neuman nos dejó momentazos de humor negro en nuestra PSP.



1 **RESISTANCE RETRIBUTION**
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐




2 **PES 2009**
evaluación 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami. 29,95€. +16 años jugado☐




3 **MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE**
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado☐




4 **PATAPON 2**
evaluación 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐



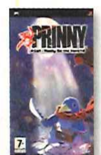

5 **LOCO ROCO 2**
evaluación 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PlayStation Portable con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años jugado☐



6 **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII**
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años jugado☐



7 **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS**
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado☐




8 **PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?**
evaluación 8,8
Los simpáticos pingüinos de Disgaea llegan a PSP en un exigente plataformas.
Digital Bros. 39,95€. +7 años jugado☐




9 **BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?**
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado☐




10 **ROCK BAND UNPLUGGED**
evaluación 8,9
La saga musical de Harmonix se hace portátil con nuevos temazos y grupos. Desde Jackson 5 a Blink 182.
EA. 39,95€. +3 años jugado☐

LOS MÁS VENDIDOS

1. **MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE** (CAPCOM)
2. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
3. **FIFA 09** (EA SPORTS)
4. **NFS: UNDERCOVER** (EA)
5. **TRANSFORMERS: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS** (ACTIVISION)
6. **HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE** (EA)
7. **NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES** (NAMCO BANDAI-PLATINUM)
8. **PRINCE OF PERSIA: RIVAL HEROES** (UBISOFT-PLATINUM)
9. **SMASH COURT TENNIS 3** (NAMCO)
10. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.-PLAT)

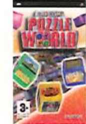
GAME

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PUZZLE
GOD OF WAR: C.O.O. SONY C.E. 19,95€ +18	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX ROCKSTAR 39,95€ +12	TEKKEN: DARK RESURRECTION NAMCO BANDAI 19,95€ +16	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII SQUARE ENIX 29,95€ +16	RESISTANCE RETRIBUTION SONY C.E. 39,95€ +16	PES 2009 KONAMI 19,95€ +3	CAPCOM PUZZLE WORLD CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS









PRINNY	ROCK BAND UNPLUGGED	BUZZ ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?	MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE	ROCK BAND UNPLUGGED	SBK 09	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	LOCO ROCO 2
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CIA	DE LUCAR	LLOYD	WIKI

LA ESTADÍSTICA
LA MEJOR HISTORIA EN PS3...

Probablemente los videojuegos no sean el mejor medio para contar historias, pero algunas son realmente memorables. De venganza, de terror, de crimen o de superhéroes. De todas las que hemos podido ver en PS3, estas son, para nosotros, las mejores:

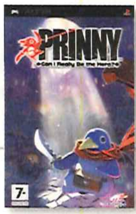
Metal Gear solid 4 44%
Bioshock 38%
Grand Theft Auto 18%

WIKI

Se va a quedar pringando en Madrid pero, eso sí, viciándose con su PSP a...



FINAL FANTASY VII. Lo habré jugado 10 veces en PSOne, pero eso de tirarte con la PSP en el sofá no tiene precio. ¡Ya llevo 50 horas! **Square. 9,99 € +7**



PRINNY, CAN I REALLY BE THE HERO? El primero en la lista cuando termine con FFVII. A ver cuánto me duran las mil vidas... **Digital Bros. 39,95 €. +7**

PES 2009. Y entre partida y partida pues un partido, que nunca viene nada mal. Me mola mucho el modo Leyenda. **Konami. 19,95 €. +3**





TRES JOYITAS DESCARGABLES PARA PS3...



CÉBALA
FAT PRINCESS
(SONY C.E.)
Hacía tiempo que no veíamos una apuesta tan irreverente. Gráficos infantiles, violencia extrema y princesas cebadas. Prácticamente insuperable.



RELÁJATE
FLOWER
(SONY C.E.)
Si el Tai Chi fuera videojuego se llamaría Flower. Reúne pétalos de flores y llévalos por el aire a través de grandes paisajes. Todo un anti-estrés.



SÁLVALOS
THE LAST GUY
(SONY C.E.)
Junta Pacman con escenarios urbanos y te saldrá The Last Guy. Tu misión, salvar a la humanidad huyendo de unos terribles extraterrestres.

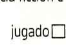






1 =
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo, todo en uno.
Sony C.E. 49,95€. +18 años jugado☐

2 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐



3 =
INFAMOUS
evaluación 9,2
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐

4 =
STREET FIGHTER IV
evaluación 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda. Mejor que nunca.
Capcom. 59,95€. +12 años jugado☐

5 =
RESIDENT EVIL 5
evaluación 9,3
Miedo, acción y unos zombis más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años jugado☐





6 =
FALLOUT 3
evaluación 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 34,95€. +18 años jugado☐

7 ↑
RED FACTION: GUERRILLA
evaluación 9,1
La tercera entrega de este gran shooter abierto asalta la nueva generación para liberar Marte de la esclavitud.
THQ. 69,95€. +16 años jugado☐





8 N
FIGHT NIGHT ROUND 4
evaluación 9,2
El boxeo más brutal y realista por fin en nuestra PS3. Y tras muchos años de espera... ¡por fin con Mike Tyson!
EA Sports. 69,95€. +16 años jugado☐



9 ↓
BIONIC COMMANDO
evaluación 9,0
Acción y plataformas armado con un brazo mecánico. El clasicazo de 8 bits se reinventa para PS3.
Capcom. 69,95€. +18 años jugado☐

10 N
PROTOTYPE
evaluación 8,7
Eres Alex Mercer. Un extraño ser con capacidad de mutar su cuerpo a placer. Todo Manhattan será tuyo.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐

EL MEJOR DE...

















AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
GRAND THEFT AUTO IV	MIDNIGHT CLUB: L.A.	STREET FIGHTER IV	FALLOUT 3	KILLZONE 2	FIFA 09	KILLZONE 2
ROCKSTAR	ROCKSTAR	CAPCOM	ATARI-BETHESDA	SONY C.E.	EA SPORTS	SONY C.E.
69,95€ +18	39,95€ +12	59,95€ +12	34,95€ +18	49,95€ +18	29,95€ +18	49,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS















INFAMOUS	GUITAR HERO METALLICA	INFAMOUS	PROTOTYPE	INFAMOUS	SUPERSTARS V8 RACING	RESIDENT EVIL 5	INFAMOUS
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CÍA	DE LÚCAR	LLOYD	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **CALL OF JUAREZ 2 BOUND IN BLOOD** (UBISOFT)
2. **FIGHT NIGHT ROUND 4** (EA SPORTS)
3. **PROTOTYPE** (ACTIVISION)
4. **PES 2009** (KONAMI)
5. **FIFA 09** (EA SPORTS)
6. **VIRTUA TENNIS 2009** (SEGA)
7. **NFS UNDERCOVER** (EA)
8. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)
9. **HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE** (EA)
10. **COD 4: MODERN WARFARE ED. JUEGO DEL AÑO** (ACTIVISION)







DESCARGA DEL MES

VIDZONE

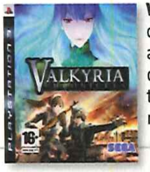
Ya puedes descargarte completamente gratis esta nueva aplicación para PS3. Consiste en una nueva función que te permitirá disfrutar con total libertad de tus vídeos musicales en HD. Podrás hacerte tu propia videoteca, crear listas con tus discos y videoclips favoritos y pasarlos a PlayStation Portable.

CRONO

Descubre esos juegos que pasó por alto para darles caña este veranito...



LITTLE BIG PLANET. No es que lo pasara por alto, es que no daba un duro por un juego en el que me tengo que hacer mis pantallas. Ahora ya no puedo parar. **Sony C.E. 29,95 €. +7**



VALKYRIA CHRONICLES. Una increíble mezcla entre estrategia y acción, un apartado visual digno del mismísimo Miyazaki y una historia de Oscar. ¿Qué más quieres?. **SEGA Desc. +16**



AFRO SAMURAI. Si te gustó el anime, te encantará el juego. La misma banda sonora, el mismo desparpajo, algo más de sangre y un final alternativo. **Namco-Bandai 59,95 € +18**







LAS PERSONAS DE ATLUS EN PS2...



ESCOLAR
PERSONA 3
(VIRGIN PLAY)
Chico nuevo en el colegio por el día y héroe que salva al mundo por la noche. Persona 3 causó una auténcia revolución. Un RPG totalmente atípico.



MÁS CLASES
PERSONA 3 FES
(VIRGIN PLAY)
Incluía el Persona 3 original una expansión con 30 horas de juego adicionales para comprender aún mejor los sucesos del instituto Gekkoudan.



FIN DE CURSO
PERSONA 4
(SQUARE-ENIX)
Lo último de Atlus para PS2 y posiblemente el último gran juego de rol de la negra de Sony. Otra gran historia, esta vez en la villa nipona de Inaba.





1 =
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐





2 =
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐





3 =
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐





4 =
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5 N
WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
SONY C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐





6 ↓
SILENT HILL ORIGINS
evaluación 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años jugado ☐





7 ↓
SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
Singstar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐





8 ↓
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



9 ↓
NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4
evaluación 8,3
52 luchadores y nuevos modos de juego para el último título del anime.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐



10 ↓
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años jugado ☐

EL MEJOR DE...





AVENTURA ACCIÓN
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,95€ +18



CONDUCCIÓN
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3



LUCHA
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
BANDAI NAMCO
29,95€ +12



RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12



SHOOTER
BLACK
EA GAMES
19,95€ +16



DEPORTES
FIFA 09
EA SPORTS
19,95€ +3



PARTY GAMES
SINGSTAR QUEEN
SONY C.E.
29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS



PERSONA 4
THE ELF



GOD HAND
NEMESIS



SINGSTAR POP 2009
ANNA



AR TONELICO II
LAST MONKEY



MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
EDGAR&CÍA



SINGSTAR QUEEN
DE LÚCAR



PERSONA 4
LLOYD



SINGSTAR QUEEN
WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **MOTO GP 07** (CAPCOM)
3. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
4. **NFS: CARBONO** (EA-PLATINUM)
5. **HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE** (EA)
6. **FIFA 09** (EA SPORTS-PLATINUM)
7. **TRANSFORMERS: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS** (ACTIVISION)
8. **SINGSTAR POP 2009** (SONY C.E.)
9. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4** (NAMCO-BANDAI)
10. **RATATOUILLE** (THQ)

GAME



A QUÉ JUEGA ... Sidonie



RB UNPLUGGED

Los grupos de música son una fuente inagotable de energía; como Sidonie que, habiendo estado en estos últimos meses entre Madrid y Londres para rematar su nuevo disco, El Incendio (18 de agosto), no dejan de jugar con su PSP al Rock Band Unplugged.

LLOYD

Sus momentos más emotivos con PlayStation 2 fueron con...



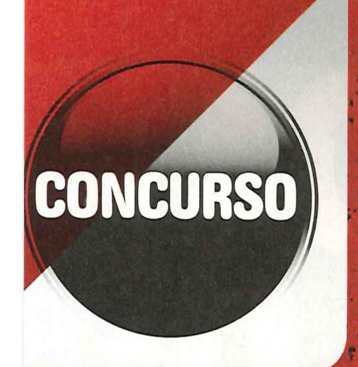
FINAL FANTASY X. Una historia que nos hizo llorar a muchos «hombres duros» y una banda sonora irrepetible conforman el mejor juego de rol de PS2. **Squaresoft. Descatalogado. +13**



MGS 3 SUBSISTENCE. Big Boss nos puso los pelos de punta con la conclusión de este maravilloso juego. Quién no recuerda el tema final... **Konami. Descatalogado. +18**



ICO. El primer proyecto del ahora gurú de los videojuegos, Fumito Ueda, sentó las bases para empezar a considerar algunos títulos como verdaderas obras de arte. **Sony C.E. Descatalogado.**



¡PARTICIPA!

Capcom, Koch Media y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 20 fantásticos lotes de Monster Hunter Freedom Unite para PSP. Si quieres optar a uno de los 20 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de agosto de 2009.

REGALAMOS

10 JUEGOS + FIGURA

10 JUEGOS + CAMISETA

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

CAPCOM

12+ www.pegi.info

¿Qué nombre reciben los personajes que te ayudan?





POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra monsterps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: monsterps A







Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de agosto de 2009.



¡PARTICIPA!

REGALAMOS 15 JUEGOS

PLAYSTATION 3
EA SPORTS
FIGHT NIGHT ROUND 4
16+
www.pegi.info

EA Sports y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 15 espectaculares juegos de boxeo Fight Night Round 4 para PS3.
Si quieres optar a uno de los 15 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de agosto de 2009.

¿Qué personaje debuta en Fight Night Round 4?

A) Poli Díaz   B) Mike Tyson   C) Johna Viruta

PLAYSTATION 3





¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra fightps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: fightps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de agosto de 2009.



Música
Zahara, la nueva voz de la Vuelta Ciclista

Tecno
Todo lo que necesitas para un verano inolvidable

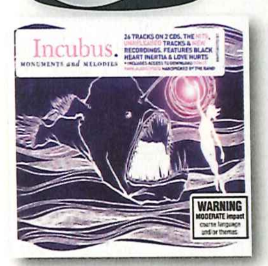
Cómic
Qué leer en vacaciones para no aburrirse



Rincón del Jugón

Lo mejor del nuevo Guitar Hero Greatest Hits es que por fin te da la oportunidad de cantar los temas que tanto te gustaban de los anteriores GH. Además, algunas de ellas, te permitirán utilizar el doble pedal de bombo de la batería.

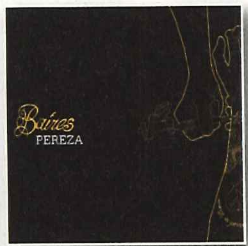
TE RECOMENDAMOS



INCUBUS
Monuments &...

★★★★☆

Como colofón a una carrera que supera ya los quince años, los nu-metaleros de Calabassas se marcan este extensivo auto-homenaje que incluye trece de sus canciones más coreadas (*Drive, Pardon me*...), dos nuevas composiciones y un *bonus-CD* repleto de versiones y rarezas varias que hará las delicias de los fanáticos. Guitarras contra la crisis. / **Warner Music**



PEREZA
Baires

★★★☆☆

A modo de anticipo de la inminente publicación de su nuevo disco de estudio, el popular dúo de La Alameda De Osuna edita este lujoso artefacto: combinación de libro, disco y reportaje que resume la historia visual y sonora de su incursión por tierras argentinas, aliñada con numerosos extras y sorpresas para los seguidores más acérrimos. En la cresta de la ola. / **Sony Music**



EFECTO MARIPOSA
40:04

★★☆☆☆

Tras la fiesta de *Vivo En Vivo* (2007), el trío ataca de nuevo con sus mejores armas: sonidos acústicos, arreglos detallistas, armonías vocales y textos teñidos de melancolía. Canciones elegantes y pulidas, de impecable acabado, ideales para el lucimiento de su cantante, Susana Alva, una voz con personalidad en busca de la canción perfecta. Ánimo. / **Warner Music**



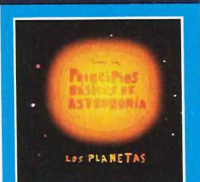
JAULA DE GRILLOS
Polos opuestos

★★☆☆☆

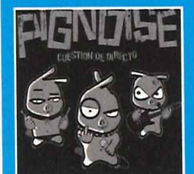
Los creadores de la canción *20 años* para el videojuego *Playchapas* editan su segundo disco de corte *pop-rock* melódico. Para ello, han contado con la participación de colaboradores como Xabi San Martín, teclista y compositor de *La Oreja De Van Gogh*, o el gran Nigel Walker, entre otros nombres de relumbrón. Para todos los públicos. / **Sony Music**



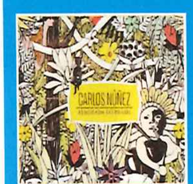
Otros lanzamientos



PRINCIPIOS BÁSICOS DE ASTRONOMÍA Los Planetas



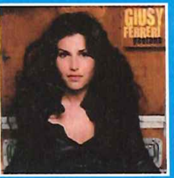
CUESTIÓN DE DIRECTO Pignoise



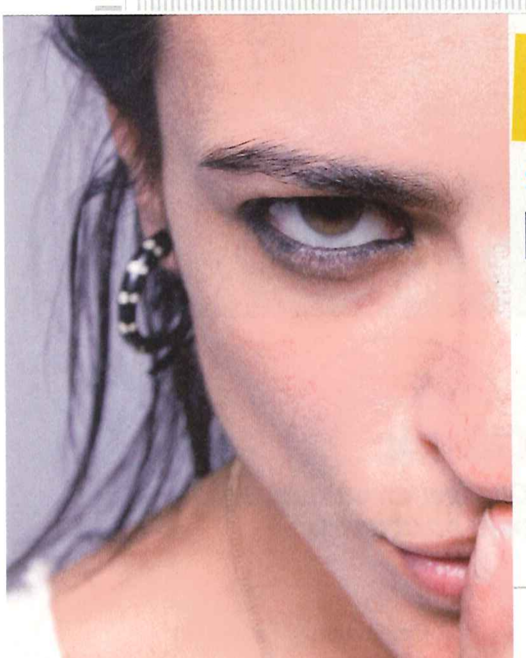
ALBORADA DO BRASIL Carlos Núñez



WAIT FOR ME Moby



GAETANA Giusy Ferreri



Bebe

Sigue tan frágil como peleona

Cinco años después de la explosión de *Pafuera Telarañas* y recuperada del *shock* vital que supuso la irrupción del éxito y sus consecuencias más indeseables, regresa a escena. Su segundo trabajo luce de nuevo su impronta inconfundible: textos volcánicos, naturalidad y honestidad brutal, fluyendo entre aromas de flamenco, pulsiones rítmicas caribeñas y programaciones electrónicas conducidas por una voz tan frágil como peleona. Mención especial para el inspirado grupo de músicos y, por supuesto, el fino trabajo de ingeniería sonora de Carlos Jean. A triunfar, otra vez.



BEBE
Y punto
EMI



★★★☆☆



LA FABULOSA HISTORIA DE...
Canciones llenas de sentimientos y emociones acompañadas de sencillas melodías que te atrapan. Merezco ha sido elegida para ser la sintonía de la Vuelta Ciclista 09.

Entrevista con...

ZAHARA

«Me encantaría cantar en el SingStar con Coque Maya, haríamos un dúo ultra-romántico»

Eres la nueva voz de la Vuelta Ciclista, ¿cómo se asimila una noticia así?
Aún no lo he asimilado. Me siento súper afortunada, es como un premio al trabajo anterior... pero, por otro lado, pienso que la gente me va a aborrecer hasta el infinito (risas). Mi canción, *Merezco*, ¡va a estar sonando todo el verano y a todas horas! A pesar de ello, me gusta y me hace mucha ilusión.

Tu primer disco fue editado por ti misma. ¿Ahora, con *La Fabulosa Historia De...*, está siendo más fácil gracias al respaldo de una multinacional como es Universal?
Evidentemente ahora tengo mucho más apoyo; por ejemplo, cuando fui a la *Fnac* a comprar mi disco, había una vitrina enorme dedicada a mí. Como es lógico, a estas cosas yo no tengo acceso y me promocionan a una escala superior. Pero el hecho de que mi discográfica haga su trabajo, no significa que yo deje de hacer el mío. Ellos hacen un trabajo más general, avisan a medios; y yo me dedico más a lo personal, a hablar e informar a mis seguidores individualmente a través de *Myspace, Facebook, Tuenti...*

¿Niña o mujer?
Niña. Estoy en una regresión a la infancia, me siento feliz, ¡como si estuviera viviendo cada día una fiesta de cumpleaños!

¿Cuáles son tus sueños?
Lo que estoy viviendo ahora; que tú me estés haciendo una entrevista es un sueño que se ha hecho realidad. No sé si mi carrera irá a más o se quedará aquí, pero lo que estoy viviendo es lo que siempre he soñado. Lo que venga de aquí en adelante me lo tomo con precaución e ilusión.

¿Has jugado a *SingStar*?
No me atrevo. Me da vergüenza, ¿y si no me sale bien? ¡Soy cantante! Sin embargo, me encantaría hacer un dúo con Coque Maya...

¿Y al Guitar Hero?
Sí, he formado con un amigo una banda, y yo toco la batería (risas).

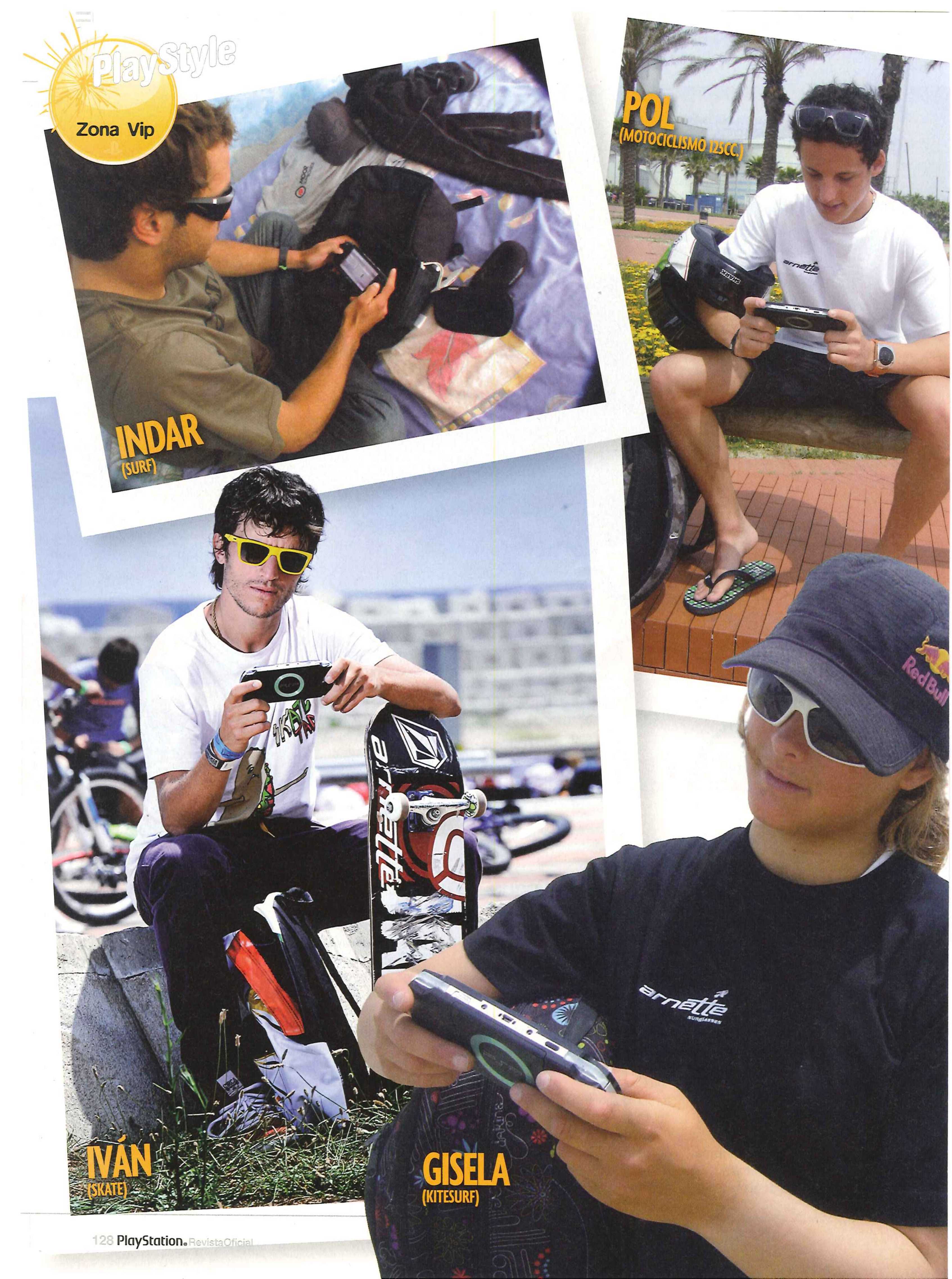
VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Nació en Úbeda, tiene 25 años y desde los 15 lleva luchando por hacerse un hueco en la industria de la música.

CDETECA
Día 913 (2005), La Fabulosa Historia De... (09).

DE QUÉ VA
Sencilla, fabulosa, humilde, tierna... pero nada ñoña. Tiene un estilo tan peculiar que dará mucho que hablar este verano.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

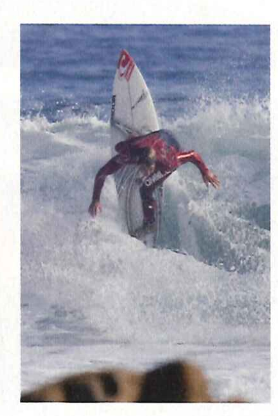

INDAR
(SURF)
POL
(MOTOCICLISMO 125CC.)
IVÁN
(SKATE)
GISELA
(KITESURF)
arnette
Red Bull

DEPORTE REAL ¿O VIRTUAL?

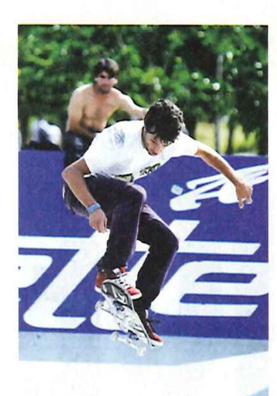
CUATRO DEPORTISTAS DE ÉLITE ENTRENAN CON SU PSP

El mar y el asfalto no son sólo el escenario de entrenamiento de Gisela, Pol, Indar e Iván, sino también la pantalla de sus PSP













Son jóvenes, aunque sobradamente preparados. Así es el equipo *Arnette* que entrena día y noche para ser número uno. Gisela Pulido, que a día de hoy (antes del cierre de esta edición) va primera en el Campeonato del Mundo de *Kitesurf* que se celebra en Tarifa, tan sólo tiene 15 años; Indar Unanue (21) ha viajado por todo el mundo en busca de la ola perfecta; Iván Rivado (27) arrasa con sus *grinds* allá donde va; y Pol Espargaró (18) confiesa que el logro del que más orgulloso está es haber conseguido una pole en Montmeló y consecutivamente una segunda posición. Los cuatro se dedican a disciplinas totalmente diferentes pero tienen en común su afición por la **PSP**: «¡es una gran compañera de viajes!».

¿Qué os parecen los videojuegos de deportes como a los que os dedicáis?
Iván: He probado *Tony Hawk* y *Skate 2*, pero sólo este último es el que se asemeja a la realidad.
Gisela: De *kitesurf* no hay ninguno... ¡Sería genial que hicieran uno! Eso sí, con una mecánica similar a los de *snowboard* porque éste y el *kitesurf* son dos deportes que tienen muchas cosas en común, como las figuras que se realizan en el aire.
¿Creéis que juegos como los que mencionáis pueden fomentar la afición por un deporte?
Indar: Por supuesto, si te gusta un juego de *surf*, por ejemplo, más te va a gustar practicarlo en la realidad.
Gisela: Sí, pero en mi caso lo veo más como una manera de dar a conocer mi deporte, el *kitesurf*.

¿Qué es lo que más os gusta de una consola como es PSP?
Pol: Que con ella puedes escaparte del mundo que te rodea en cualquier momento y lugar. Y que no es necesario llegar a casa para convertirte en un héroe.
Iván: Que puedo llevarla siempre conmigo. Con el *skate* viajo mucho y en todos los viajes forma parte de mí.
¿Las tres reglas de oro para conseguir ser el nº 1?
Indar: Mucha motivación, ser muy positivo y una cabeza bien centrada para entrenar día a día.
Pol: Ser muy regular y terminar siempre las carreras.
¿El rival más difícil de derrotar?
Gisela: Las lesiones.
Iván: El miedo.
Pol: Todos, cada piloto es un mundo.

A QUÉ JUEGAN *Ellos...*

¿Juego favorito y personaje en el que os gustaría reencarnaros?
Gisela: Guitar Hero, en Lara Croft.
Indar: Dragon Ball Z, en Gohan (risas).
Iván: PES 2009, en Tony Hawk.
Pol: Moto GP, en Valentino Rossi.

POR ANA MÁRQUEZ

Título original
G.I. Joe The Rise Of Cobra
Director
STEPHEN SOMMERS
Reparto
Sienna Miller, Dennis Quaid, Ray Park, Christopher Eccleston, Rachel Nichols...
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
www.gijoemovie.com

G.I. JOE

Muñecos redivivos con ganas de guerra...

Un poco a rebufo del éxito en salas de cine de aquí y acullá de *Transformers*, llega ahora la adaptación de otra de las grandes líneas jugueteras de **Hasbro**: ***G.I. Joe***. Pocos recordarán las primeras oleadas de muñecos *G.I Joe*, allá por los sesenta y setenta, pero muchos tendrán presente la revisión de la línea que **Hasbro** produjo durante los años 80 y 90 bajo el nombre *G.I. Joe: A Real American Hero*, que pronto se convertiría en colección de cómic varias veces reencarnada y, cómo no, en serie de animación.

De ahí salieron los personajes que pueblan esta adaptación en imagen real que llega ahora a nuestras pantallas: Ojos de Serpiente, Duke, Scarlett y los integrantes de la organización terrorista internacional Cobra, con Destro, Sombra y el propio Comandante Cobra a la cabeza.

Cualquier treintañero medio habrá manoseado alguno de estos personajes en su versión «action figure». Y son estos precisamente los que el director Stephen Sommers (*La Momia*) recrea, con actores como Ray Park, Sienna Miller o Dennis Quaid bajo su tutela, para esta revisión cinematográfica en forma de relato de unos orígenes que nunca estuvieron muy claros. ¿Abriendo la puerta para un futura saga? No es que vayamos a quejarnos, oiga.



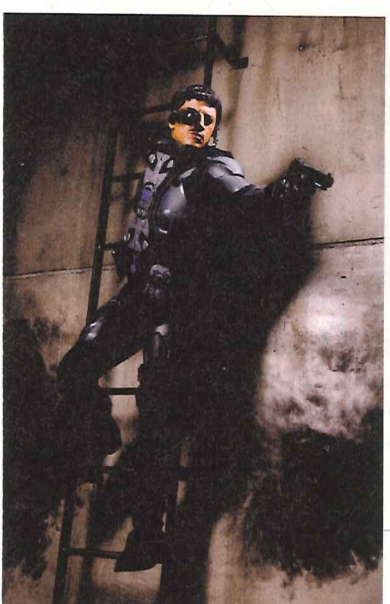


En la foto superior, Sombra y Ojos de Serpiente (interpretado por Ray Park), seguramente los personajes más emblemáticos de la serie.











ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

Para reincidentes «belloteros»

Continúa el culebrón del romance de Scrat y su bellota para más gloria de la serie animada de **20th Century Fox**. La factoría **Blue Sky** vuelve a superarse en términos tecnológicos y nos trae una tercera Edad Glacial con más registros gestuales en sus protagonistas si cabe. Mantiene la frescura de las entregas anteriores basándose en un argumento sencillo y las bromas blancas que gustan a grandes y pequeños. La factura visual adquiere una impresionante calidad gracias a la versión en 3D. Sobre el argumento y gracias a lo absurdo que siempre cobra sentido en el mundo de la animación, Sid adoptará a tres huevos de T-Rex. ¡A divertirse!

Título original
Down Of The Dinosaurs
Director
CARLOS SALDANHA Y MIKE THURMEIR
Reparto
Película de animación
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.iceage3.es



LA ÚLTIMA CASA A LA IZQUIERDA

Reinventando a Wes Craven

Título original
The Last House On The Left
Director
DENIS ILIADIS
Reparto
Garret Dillahunt, Spencer Treat Clark, Monica Potter
Género
THRILLER
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL PICTURES
www.laultimacasa.es

Remake de la película original del «terrorífico» cineasta que comenzó su exitosa carrera precisamente con la versión original de esta cinta que se estrenó en un convulso año 1972. Ahora, los tiempos que corren son distintos y puede que el exceso de casquería que exhibe la producción dirigida por Dennis Iliadis no consiga tener el mismo impacto que a principios de los años 70. Es un producto divertido pero que debería haber renovado un poco más un género que en estos treinta y muchos años ha avanzado de una manera brutal. Menos mal que algún golpe de humor negro hace que las situaciones no caigan en el falso y artificial dramatismo de un *thriller* que en ocasiones no consigue angustiarnos tanto como debiera.

OTROS ESTRENOS



UP

Pixar conquista las 3D

Encadenando una obra maestra tras otra, Lasseter y sus camaradas nos deleitarán el 30 de julio con la historia de un jubilado que está dispuesto a ver mundo... sin salir de casa. Ponte las gafas 3D y vuélvete a emocionar.



Enemigos Públicos

Gángsters y Michael Mann, casi nada

Johnny Depp es John Dillinger y Christian Bale el agente encargado de darle caza en la nueva película de Michael Mann. Si es la mitad de buena que *Heat*, ya nos daremos por satisfechos.



Crank: Alto Voltaje

Acción chiflada y multivitaminada

Cameos locos, acción desquiciada, humor grueso y un montaje brutal: la secuela de Crank es la peli de acción del año. Lo juramos.

TRÁILERS



ZOMBIELAND

www.zombieland.com

Una nueva aproximación humorística al mito de los zombis, protagonizada por Woody Harrelson y pródiga en momentos geniales. Mirad el tráiler y lo comprobaréis.



CREPÚSCULO: LUNA NUEVA

www.newmoonthemovie.com

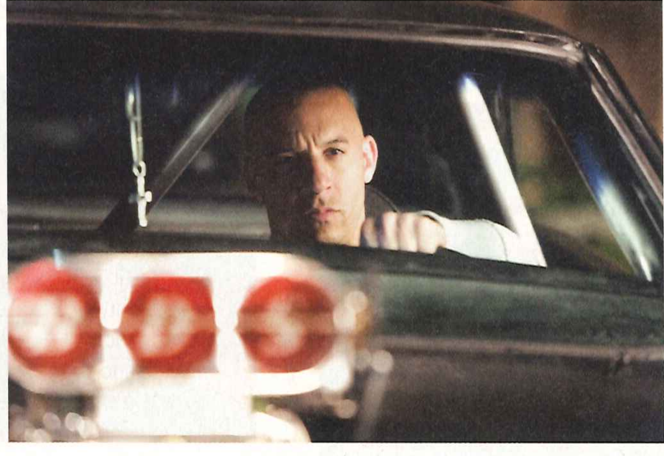
El fenómeno que ha hecho góticas a millones de chicas continúa. Eso sí, el tráiler destripa una de las grandes sorpresas del libro.

POR RAÚL BARRANTES, SUNSHINE Y BRUNO SOL

FAST & FURIOUS
AÚN MÁS RÁPIDO

Con
Vin Diesel, Paul Walker, Michelle Rodríguez, Jordana Brewster
Director
JUSTIN LIN
Audios
Castellano, inglés, italiano, alemán... en 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Universal
29,95€ (Blu-ray)
19,95€ (DVD)
24,95€ (DVD Ed. Especial)





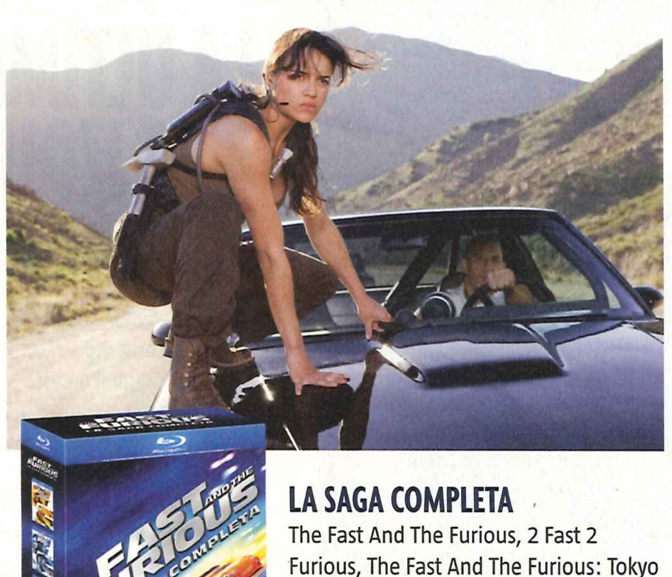
Más bólidos, más carreras y más acción



La peli de las carreras de bólidos suburbanos llega a su cuarta entrega en una edición doméstica repleta de extras: Autoescuela de Vin Diesel, Mujeres *Fast* (¡Mmmm!), Coches potentes e importados... Pero lo mejor de esta edición es el largo, tal cual, casi incluso algo mejor que la primera parte.

Acción y persecuciones excelentes, dos machotes llamados Vin Diesel y Paul Walker, diálogos viriles pero con fundamento (a veces)... En definitiva, casi dos horas y media de entretenimiento que te llevarán a querer ver más (para eso tienes los extras, claro), más coches, más chicas y más *Fast & Furious*. La película supone el reencuentro en el reparto de los cuatro actores principales de *A Todo Gas:* el fugitivo Dom Toretto (Vin Diesel) y el detective Brian O'Conner (Paul Walker) se reencuentran en Los Ángeles y siguen llevándose igual de mal. Sin embargo, obligados a acabar con un enemigo en común, tendrán que unir sus fuerzas. El argumento, bien; pero las carreras son las que suben la nota del expediente.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆



LA SAGA COMPLETA

The Fast And The Furious, 2 Fast 2 Furious, The Fast And The Furious: Tokyo Drift y Fast & Furious: Aún Más Rápido en Blu-ray y juntas por 59,95€.

EL CURIOSO CASO DE BENJAMIN BUTTON

Cómo hacerse mayor al revés y no morir en el intento

Entrañable, con pinceladas de humor en los diálogos y un lacrimógeno agridulce final. Algo más de dos horas y media que se te pasan volando viendo cómo Brad Pitt va rejuveneciendo. Una historia de amor imposible enmarcada en los hechos históricos más importantes del siglo pasado, un tratamiento de imagen más que correcto y una caracterización de los que dejan huella en los anales del cine. El cuento de Fitzgerald en cine no podría haber sido mejor: entretiene y te da qué pensar al apagar el reproductor de *Blu-ray*/DVD...

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Con **Brad Pitt, Cate Blanchett**
Director **DAVID FINCHER**
Audios **Castellano, alemán... 5.1**
Subtítulos **INGLÉS, CASTELLANO...**
Distribuye **Warner Bros.**
18€ (DVD)
26€ (BLU-RAY)



ROCKNROLLA

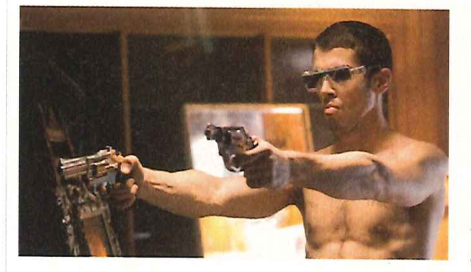
Guy Ritchie sigue en vías de recuperación... y nos alegramos de ello



El matrimonio con Madonna casi hunde sin remedio la carrera del director de *Snatch* y *Lock & Stock*; pero tras la mediocre *Revolver*, ***RocknRolla*** parece devolvernos al mejor Guy Ritchie, que repite la fórmula de siempre (humor, violencia, mafiosos de medio pelo, un montaje trepidante...) para deleite de sus parroquianos. Puede que no sea muy original, ni alcance la excelencia de *Snatch*, pero ***RocknRolla*** es bastante divertida y viene acompañada de comentarios de audio y escenas eliminadas.

Película ★★★★★
Extras ★★★★★

Con **Gerald Butler, Thandie Newton, Tom Wilkinson**
Director **GUY RITCHIE**
Audios **Castellano, inglés...(5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye **Warner Home Video**
17,95€ (DVD)
25,95€ (BLU-RAY)



CAZAFANTASMAS

Alta Definición para un mito ochentero

Llámalo nostalgia o síndrome de Peter Pan, pero los treintañeros adoramos esta película. Jamás pudimos recuperarnos de la decepción por no ver una tercera entrega en cines, pero el reciente juego de **PS3** y esta fantástica edición en BD casi, casi, nos ha compensado los años de sequía. Aunque la imagen tiene algo de grano, el apartado de extras es antológico y presta especial atención al videojuego (con un revelador *Making of*), incluyendo escenas eliminadas, documentales y *Cinechat*. No lo niegues: estás deseando ver al muñeco de Stay Puft en HD.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

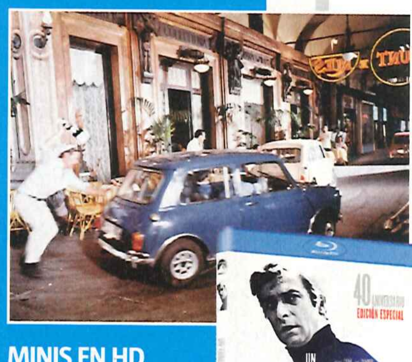


Con: **Bill Murray, Dan Aykroyd**
Director: **IVAN REITMAN**
Audios: **Castellano, inglés...(True HD 5.1)**
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
19,99€ (BLU-RAY)

NOTICIAS

EL CLÁSICO CUMPLE YA 45 AÑITOS

Pero se mantiene en plena forma. Prueba de ello es esta nueva edición conmemorativa en 2 DVD que se acompaña de un abrumador cargamento de extras. La edición *Blu-ray* no llegará hasta 2010.



MINIS EN HD

Es uno de nuestros mitos favoritos de los años 60 y está a punto de debutar en *Blu-ray*. *Un Trabajo En Italia* aún enamora, cuatro décadas después, con esa persecución de *Mini Coopers* por las calles de Turín y ese aire tan típicamente *british* que imponen Michael Caine y Noel Coward. La edición BD incluye documentales en Alta Definición y comentarios de audio.



REVOLUTIONARY ROAD

Sam Mendes volvió a reunir a Leo DiCaprio y Kate Winslet (10 años después de *Titanic*) en esta adaptación del libro de Richard Yates, que recibió tres nominaciones a los Oscar. Llega ahora en DVD y *Blu-Ray* de la mano de **Paramount**.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



EL CORAZÓN DE LOS ÁRBOLES

CÓMIC

Autor **Miguel B. Núñez**
Editorial **Polaqia**
Páginas **80**
P.V.P. **12 €**

El bosque no se ve, pero él si nos ve a nosotros

Miguel Núñez es un autor al que varios en esta redacción amamos con locura: ese trazo delicado, sus universos de fantasía cotidiana, de costumbrismo de lo extravagante, su facilidad para deslizar humor incluso en la historia más sórdida... Era necesario que alguien recopilara las historias que Núñez, uno de los fundadores de *Recto* (junto a Paco Alcázar y Miguel Brieva) y autor del imprescindible álbum *Muertemanía*, ha ido publicando aquí y allá. Y ha tenido que ser el colectivo gallego **Polaqia**, bajo el título ***El Corazón De Los Árboles***, quien ha aglutinado en sus 80 páginas muchas de las historias cortas del autor, entre las que abunda aquellas que fueron apareciendo en la ya extinta y reverenciada revista *Nosotros Somos Los Muertos*. Con prólogo de Paco Alcázar, con quien Núñez además militó como el dúo de *electro-punk Humbert Humbert*, ***El Corazón De Los Árboles*** es una obligación para los aficionados a uno de nuestros autores patrios más sugerentes.

LIBROS

Seis Tumbas En Múnich

Antes que El Padrino...

Los amantes de la novela negra están de enhorabuena con la publicación de ***Seis Tumbas En Múnich***, la novela que precedió a *El Padrino* y que Mario Puzo publicara bajo el seudónimo Mario Cleri en 1967.

Se trata de una novela con una historia arraigada en la Segunda Guerra Mundial que narra el intento de venganza de Mike Rogan: agente de inteligencia americano capturado durante el conflicto junto a su mujer, y dado por muerto. Diez años más tarde decide emprender la caza de sus torturadores y ejecutores. Más que una novela entretenida.



Autor **Mario Puzo**
Editorial **EDICIONES B**
P.V.P. **17 €**



Autor **Varios**
Editorial **ED. TÉBAR**
P.V.P. **20 €**

Mondo Pixel Vol. 2

Mucho más que «gráficos bien»

El segundo volumen de crítica y ensayo videolúdico del colectivo *Mondo Píxel* ya está aquí, un tomo que debió aparecer en Navidad para mantener la periodicidad semestral, pero que finalmente ha caído en cadencia anual.

El espíritu sigue siendo el mismo que en la entrega anterior: textos para gente que sí sabe leer, además de jugar, y que les interesa algo más allá del «gráficos bien, jugabilidad regular». Entre los contenidos, reportajes sobre religión y videojuegos, el peliagudo tema de la piratería, juegos y sagas como *Wipeout, Mortal Kombat*... Además de críticas de títulos como *Bully, Crackdown* o *Geometry Wars 2*.

B.S.O. de Videojuegos



GUNSTAR HEROES SC
Norio Hanzawa

★★★★☆

Pertrechado con su habitualmente febril intransigencia armónica, Norio Hanzawa compuso en 1993 un retumbo, una maravillosa *Pietà* sonora de perenne y adictiva cadencia rítmica. Simplemente, la plasmación definitiva del legado *chip music* de **Konami** (21€). www.play-asia.com

INFAMOUS
Varios

★★☆☆☆

Construir la sinfonía de una ciudad herida, utilizando para ello instrumentos que no son tales (trenes, aparatos de aire acondicionado, cristales rotos...) es una gran idea combada por el exceso, hiperbolizada y edificada con texturas acústicas muertas (9,99€). iTunes Store

PRINNY
Tenpei Sato

★★★★☆

Tenpei Sato raquea orquestación y estilos, compone a tijeretazos y cose con saxofón, órgano, sintetizador y guitarra la música de *Prinny*, titilante mohín medieval de tempo inquieto que gorjea *bossa nova* emocional por cada uno de sus poros MIDI (38€). www.vgmworld.com



A ESCALA



OPTIMUS PRIME
Robocabeza a escala

Al hilo de la última película de Michael Bay y esperando a que llegue a las tiendas en octubre la reedición del *masterpiece* de *Optimus Prime*, lo que ya se puede reservar es su busto: una réplica muy lograda del *autobot* que hemos visto en el cine, fabricado con piezas de plástico y metal. Incluye luz y grabadora de sonidos.

Dimensiones **29 cm.** Fabricante **Popbox Collectibles** PVP **245 €**

MAZINGER Z 35 ANIVERSARIO
Para nostálgicos treintañeros

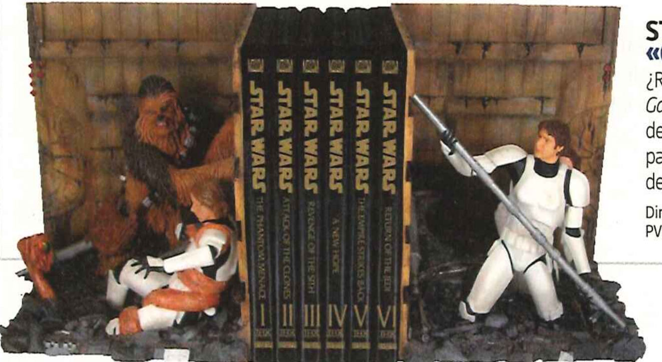
Dentro de la línea de figuras de coleccionista *Soul Of Chogokin* (**Bandai**), centrada principalmente en la producción de *mechas* de *anime*, llega ahora esta figura homenaje al *Mazinger Z* clásico, aunque inspirado principalmente en la reimaginación de la serie que está emitiéndose actualmente en Japón. De factura impecable y espectacular, es totalmente articulable y viene acompañada de una base para su flamante exposición.

Dimensiones **16,5 cm.** Fabricante **Bandai** PVP **99 €**









STAR WARS
«Compacta» tus libros

¿Recuerdas esa mítica escena de *La Guerra De Las Galaxias* en la que Solo, Chewbi, Luke y Leia escapan de una compactadora de basuras? Ahora podrás compactar tus libros y películas con esta fiel reproducción de la misma, de edición limitada.

Dimensiones **30x19 cm.** Fabricante **Gentle Giant St.**
PVP **189,99 $**

POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



Sonoriza tu iPod

SONY ICF-CD3IP

Disfruta al máximo de la música de tu iPod en vacaciones con esta base con altavoces compactos. Dispone, además, de sintonizador de radio FM/AM, reloj digital, temporizador snooze/sleep y mando a distancia. Asimismo, lleva integrado un reproductor de CD en su gran pantalla con función despertador. 70€ www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

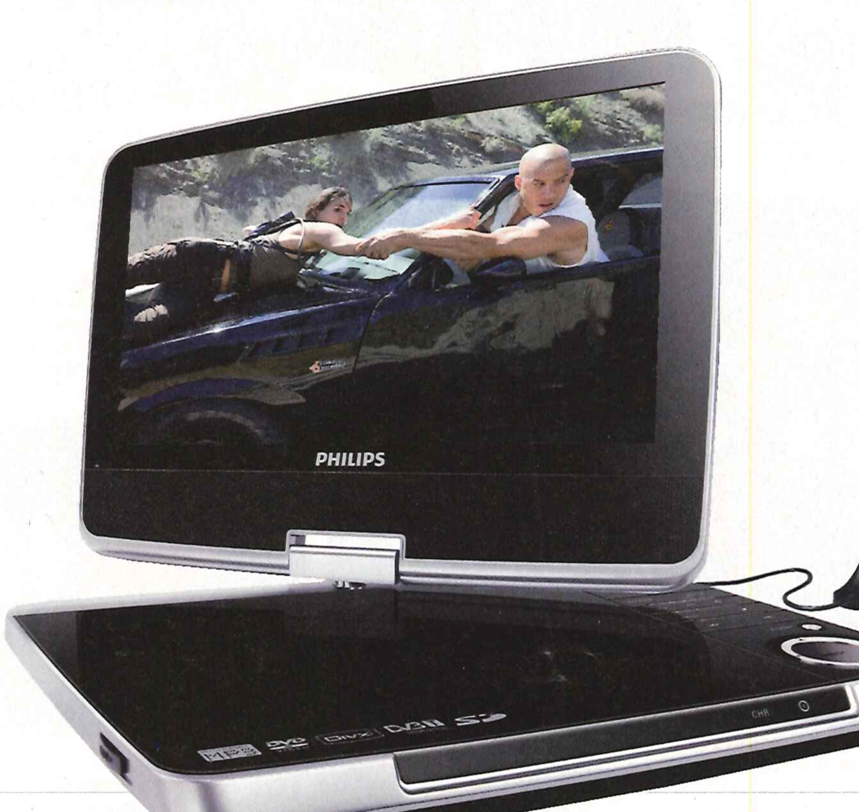
SPACE INVADERS

Este reloj, digno aspirante a desafiar el tópico de «friki es igual a hortera», da la hora en una pantalla de LEDS que muestra una animación del clásico «matamarcianos», aunque lamentablemente no permite jugar. 160€ www.ebten.jp

DVD Y TELE EN CUALQUIER LUGAR

PHILIPS PET946/12

No te pierdas tus programas favoritos de televisión con este reproductor de DVD portátil. Y es que, el PET946/12 lleva un receptor de TV digital integrado. Posee una pantalla TFT LCD giratoria de 9 pulgadas, lleva una batería con una duración de unas cinco horas de reproducción y un adaptador para coche. 349€ www.philips.es



¡128 GB!

DATA TRAVELER 200

Este verano llévate contigo todos tus archivos en este pendrive de Kingston Technology. Como un disco duro externo, este USB de 128 GB tiene una capacidad de almacenamiento bestial. Es capaz de guardar desde 182 CD de música hasta 27 películas DVD. ¡Casi nada! El dispositivo también está disponible con menos capacidad, dependiendo de las necesidades del usuario, en color amarillo y azul celeste. 64 GB y 32 GB. 394€ (128 GB), 129€ (64 GB) y 73,11€ (32 GB) www.kingston.com/Europe



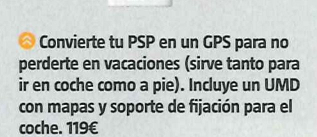
Equipa tu PS3 PSP

¡Los gadgets ideales para este verano!



1 Sony se une a las rebajas estivales bajando el precio de su PSP 3000 a 169,99 €, diponible en rojo, azul, negro, plata y blanco.

2



Convierte tu PSP en un GPS para no perderte en vacaciones (sirve tanto para ir en coche como a pie). Incluye un UMD con mapas y soporte de fijación para el coche. 119€

3 Prepárate para el apagón analógico con el sintonizador TDT HD que Sony ha diseñado para PS3. Con él puedes ver y grabar programas de TV en tu consola next gen o a través de la PSP vía Wi-Fi. 99,99€

DESPEDIDA Y CIERRE

Ganadores del concurso Afro Samurai

Después de analizar «cienes y cienes» de fotos, hemos decidido que los auténticos ganadores del concurso han sido estos profesionales de la katana.



Víctor González Cano y sus secuaces (Álvaro Gómez, Javier Romero, Estefanía L. Escudero y Amadeo Sánchez) demuestran que son auténticos profesionales.

Sin ninguna duda, Joel Amat Guell (Girona) es la recreación más fidedigna del protagonista de Afro Samurai. ¡Se merece también un primer premio!

José Manuel Cuesta de Fuenlabrada nos ha enviado a sus dos hijos ataviados de ninjas.

¡SE ME HA COLADO UN NINJA EN LA COCINA! Nathalien Molina Calero de Santa Cruz de Tenerife no ha escatimado en gastos.

¿DOS TORTUGAS Y UN CANGREJO? Juan Enrique Barberá García y dos amigos están de juerga y sonríen de forma gallarda en esta instantánea puramente ninja.

Jorge Nogales Martín de Medina del Campo nos envía una foto que parece salida de otro tiempo...

David Francisco Cruz Rodríguez de Santa Cruz de La Palma (Tenerife) se ha currado este disfraz de samurái multicolor.

UN SAMURÁI DE LOS DE TODA LA VIDA. Álvaro Martínez Calero de Móstoles pone cara de bueno ante las cámaras. El brillo de su katana oculta la verdad...

¡EL SAMURÁI COLORAO! Eduardo Murillo Córdoba (Madrid) posa orgulloso junto a su colección de katanas.

¡Y YO CON ESTOS PELOS! Víctor González Cano de Espartinas, pillado in fraganti.

Juan Alberto Diz Pereira, Raúl Diz y Raúl Estévez de Pontevedra en pleno aquelarre samurái.

Aquí tenéis a Iván Gimeno San Pedro, Santiago Ratia y Carlos Rubio destruyendo sus aposentos.



TOP MÚSICA

1	6758	Michael Jackson	Thriller
2	50453	Alesha Dixon	The boy does nothing
3	62344	Magan Presents	Verano azul
4	61684	Paulina Rubio	Causa y efecto
5	51269	Macaco	Moving
6	56735	Pignoise con Melendi	Estoy enfermo
7	51781	Katy Perry	Hot N Cold
8	22432	Coldplay	Viva la vida
9	41225	Amaia Montero	4 "
10	42294	Carlos Baute con Marta Sanchez	Colgando en ...

Ej: Envia PSM 6758 al 7454

TOP SONIDOS

BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
NUEVO	"¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor…
LUISMA	Como el Luisma no se entera
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
EXORCISTA	Coge el puto teléfono…
SHINCHAN	Risa de Shinchan
EPIYBLAS	Oye Epi…dime Blas…
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli…
NODO	Igual que en los cine de antes
ELCAUDILLO	España es una nación grande…

Ej: Envia PSM BEBE al 7454

OléMovil.com

TEMAS

Ej: Envia PST RASTAS al 7454

RASTAS

Y más temas...

Tequieros, Tetas, Tiasenbolas, Chicosguapos, Lesbianas, Perrillos, Bebes, Chicasguapas, Vampiros, Dragonestribales, Calaveras, Enfermeras, Desnudas, Chicasmalas, Hentai, Lobos, Megatetas, Kamasutra, Haditas, Tuneados, Peces, Brujas

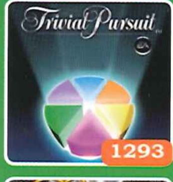
MOVIL MAGICO

PARECERÁ QUE TE BEBES LA CERVEZA

Envía PSS 63740 al 7454

Y TODOS ALUCINARÁN

JUEGOS

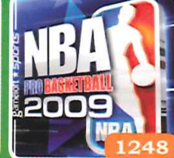












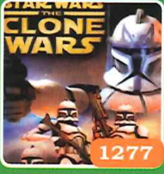














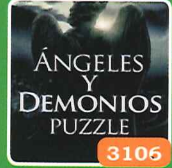

Ej: Envia PSJ 4181 al 7454







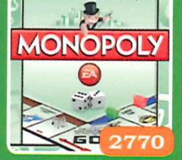


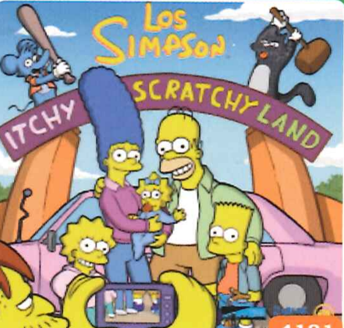












Tetris 3188

Arkanoid 3207

FONDOS

Ej: Envia PSF 37026 al 7454

60802 · EUSKADI 51516 · Estoy solo sin ti 51647 · 53094 · 23953 · 52929 · 52992 · 52927

52810 · ¡Besos! 51674 · 52937 · 63009 · 54979 · REVOLUCIÓN 37026 · 53832 · 52815

ANIMACIONES

Ej: Envia PSF 51499 al 7454








Para ti, mi amor 51729 · my present for you 51499 · DEPORTE COLECTIVO 53147 · YOU 51697 · GAY PRIDE 61290 · 53476

TE AMO 51730 · 53143 · 52418 · ROCK 53478 · AMORE 53459 · 53477

MOUSEBOOM EXPLOTARÁ EN TU MÓVIL



67664

PELÍCULAS CACHONDAS

Ej: Envia PSS 22197 al 7454


Robot Marchoso 22198


Perrito Lindo 22197


Ratón Glotón 22189



Vivencias Gusaneras 22191


Oso Guitarrero 22185